平成11年7月19日第三種郵便物認可　平成12年11月1日発行(季刊2、5、8、11月の1日発行)第3巻第6号通巻16号
げーむじん
PARTNER
げーむじんパートナー
vol.14
2000 AUTUMN
秋号
定価1200円
シンプルに、より美しく
女の子達の魅力を伝える
ゲームグラフィック誌
Illustration Kousuke Fujishima
特別総力特集
藤島康介
ロングインタビュー・原画集
自ら語る現在・過去・未来
劇場版「ああっ女神さまっ」
人気クリエイターが描き下ろす
ベルダンディー・美幸・夏実…
いのまたむつみ
テイルズ オブ エターニア
原画集&インタビュー
新企画連載
高雄右京
仕事場拝見&インタビュー
描き下ろしオリジナルイラスト
藤島康介イラストポスター
テレカ
プレゼント
特集記念
描き下ろし
リベッタ
夢のつばさ
アイシア
HAPPY★LESSON
エクスドライバー
テイルズ オブ ファンタジア
なりきりダンジョン
ホームページ「天晴れ！藤島くん!!」連載
http://www.t-two.co.jp/

もう止まらない!?
キミのハートはわしづかみ!大好評OVAシリーズ第2弾!!
AI Cars to run amok.Worse
off without
http://www.ex-d.co.jp
EMOTION
感動,冒険!

ORIGINAL VIDEO ANIMATION SERIES

エクスドライバー 2

VIDEO & DVD 10.25 ON SALE !!

第2巻『ON AND ON（恐怖の報酬）』 [VC]STEREO Hi-Fi [DVD]DOLBY DIGITAL（STEREO）
各 31分／¥5,000（税抜） 全6巻シリーズ 販売専用商品 第1巻好評発売中

初回封入特典 éX-Dカード（浜崎賢一バージョン） **毎回映像特典** OVA制作日記『éX-Dリポート②』川越淳 セルアニメの限界に挑戦

さらに… **DVDには** ミニゲーム"Top Secret"収録
※DVD-Videoフォーマットに準拠しています。パソコン上での動作保証はいたしかねます。

VIDEOには "Secret File" 収録（DVDの特典エンディングと同じ映像）
ご注意：レンタルビデオも同時リリースですが、この映像特典は収録されません。

企画・原案・キャラクター原案 **藤島康介**

STAFF

キャラクターデザイン：浜崎賢一／EXカーデザイン：村田俊治／メカデザイン：高倉武史／キャラクター作画監督：松本文男／メカ作画監督：鈴木多摩／音響監督：亀山俊樹／音響制作：オムニバスプロモーション
音楽：JAM Project（販売：キングレコード）／シリーズ構成・脚本：藤田伸三／絵コンテ：村田雅彦／監督：川越淳／アニメーション制作協力：トライアングルスタッフ／アニメーション制作：アクタス

CAST

走一：小林由美子／理沙：長沢美樹／ローナ：浅田葉子／ニナ：根谷美智子／宗方：石塚運昇 ほか

販売・お問い合わせ先：バンダイビジュアル株式会社
本社 〒111-8558 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル
【東京営業所】TEL:03-5828-3001 FAX:03-5828-3010
【名古屋営業所】TEL:052-883-5911 FAX:052-883-5912
【大阪営業所】TEL:06-6375-4325 FAX:06-6375-4330

BEATインフォメーションダイアル 03-5828-3022
サービスガイドは千葉千恵巳ちゃんで～す！ どれみでおなじみ

インターネットで見るアニメ情報 DIGITAL BEAT
http://emotion.bandai.co.jp

GAME-JIN PARTNER
LONG INTERVIEW

特集：藤島康介
自ら語る現在・過去・未来
KOUSUKE FUJISHIMA.SPECIAL ISSUE

今年は『ああっ女神さまっ』の劇場公開をはじめ藤島康介作品花盛り！そこで、藤島作品を振り返りつつ、漫画やキャラクターへのこだわり、そしてこれからの抱負を藤島氏ご自身に語っていただいた。

連鎖していくエピソード

――劇場版『ああっ女神さまっ』(以下『女神さまっ』)が、いよいよ公開されますね。おめでとうございます。

藤島：ありがとうございます。『女神さまっ』は私の漫画家人生そのものと言ってもいいくらいの作品ですから、思い入れもひとしおです。今回の劇場版でもストーリー原案を作っているので、みなさんに楽しんでいただけたらと思います。

――原作は、現在コミックスが21巻発売されていますが、月刊誌に掲載されているわけですから非常に長い連載ですね。

藤島：そうですね。もう10年になりますから、めちゃくちゃ長いですよね。実のところ、自分でもここまで続くとは思っていませんでした。つねに行き当たりばったりなので、あまり先のことまで考えていなかったんですよ。

私の場合、話の内容は連鎖反応みたいに浮かんできて、どんどんふくらんでいくんです。今回このエピソードを描いたから次はこんな話が作れそうだとか、ここに前の話題をひっぱり出してくるとちょっと連鎖するかな、とか。言ってしまえば、連載の中でゲームの『ぷよぷよ』をやっているようなものでしょうか(笑)。うまく連鎖が組めると話がどんどん進む。ときにはうまく連鎖しないこともある、という具合です。だから、自分でも話がどうなっていくのかわからない。最後までストーリーを決めて作品を作っている方が、うらやましくなることもあります。

――ということは、原作の『女神さまっ』の最後がどうなるか、藤島さんご自身にもまだ見えていないということですか？

藤島：さっぱりわかりません(笑)。今回の劇場版では螢一とベルダンディーにひとつの決着がついたのですが,漫画のほうはどうしたものか……。映画と似たような路線で終わらせるという手もあるかもしれないとは思うのですが、そうなった場合でも、多少違う結末になるでしょうね。

インパクトのある裏切りがキャラクターを立てる

――よく「キャラクターが自分から動き出す」という話を聞きますが、藤島さんの場合もそういうことが起こるのでしょうか。

藤島：もちろんです。むしろ、そうでなくてはいけないと思いますね。キャラクターが自分で動いてくれなかったら、なんのために漫画を描いているのかわからないですよ。「キャラクターが立つ」という言い方がありますけれど、小説でもなんでもキャラが立っていないと読むのがつらくて、「早くキャラが立ってくれないかな」と思って

RIVETTA

コスプレ少女リベッタ

藤島康介オリジナル、げーむじんパートナーのマスコットキャラ。コスプレするのが何より好きな15歳の女の子。

本誌描き下ろし

Illustration
Kousuke Fujishima

特集：藤島康介
自ら語る現在・過去・未来
KOUSUKE FUJISHIMA.SPECIAL ISSUE

作品解説
逮捕しちゃうぞ

記念すべき第1回目は、86年の「パーティー増刊1号」(講談社)に掲載され、コミックスは全7巻発売中。連載開始当初は8ページの漫画だった。94年に全4巻のOVA化、その後、TVアニメ、劇場版へと展開。藤島氏曰く『逮捕』は、「好きなものを出して描く。かわいい女の子！　オートバイ！　車！　あとはラジコンのヘリコプターとか、自分が当時買いたくても買えなかったものを描きました」という好き放題、やりたい放題の作品だった。それゆえ愛着もそうとう深いらしい。

しまいます。ストーリーがあるものはどんなものでも、キャラクターが立つことが重要なポイントでしょう。私自身、その点に関してはとても気を遣っています。もしキャラが立っていなかったとしたら、どうすればいいのかと、一生懸命考えますね。

——キャラを立てるためのポイントは、どんなことだと思いますか？

藤島：「インパクトと裏切り」でしょうか。たとえば筋肉隆々のヤツが力持ちというのでは、当たり前すぎておもしろくないですよね。だから、キャラを立てようと思ったらインパクトのある裏切りをしていくことだと思います。予想を裏切られた驚きが、一種の快感になる。私も、どこかでいつも人を驚かせたい、喜ばせたいと思っている部分がありますね。

それから、極端であることもひとつのポイントだと思います。『女神さまっ』のベルダンディーはそれほど予想を裏切る性格ではありませんが、ふつうの人間ではなくて女神さまですから、キャラクターとしては極端なんです。極端であればキャラクターは立ちますよね。ただ、いくらインパクトとか極端とか言っても、自分が好きじゃないものは描けないんですよ。たとえ悪役でも「あ、かっこいい！」とか「これはすごいぞ！」というところがないと、絶対に描けない。まあ、いずれにしても、私には徹底的な悪役は描けないんですけど(笑)。もしそういう気持ちがなくても描けるという人がいたら、なぜ描けるのか聞いてみたいくらいです。

——キャラクターに思い入れがないと描けないということですね。

藤島：そうですね。これはどんな仕事でも基本的に同じだと思うのですが、好きになれなければ、つらいだけでしょう。でも好きになれば、たいへんでも楽しくなりますよね。

——藤島さんにとって、漫画を描く楽しみはどこにあるのでしょう？

藤島：単純に言ってしまえば、自分が描いたもので人が喜んでくれるというところでしょう。誰かが喜んでくれるというのは、楽しいじゃないですか。宴会芸でもそうでしょう。「わーっ！」ってウケると、「はっ！　オレは今、この中心にいるんだ」という快感がありますよね。もしそれが体を張ってやることならばコメディアンになればいいわけですし、たまたま私の場合は漫画が好きで、こういう業界に入る機会があったので、漫画を描いているというわけです。

——『サクラ大戦』や『ティルズ　オブ　ファンタジア』ではゲームキャラクターをデザインされていますが、キャラクターを作る上でゲームと漫画の違いはありますか。

藤島：基本的には同じです。ただ漫画の場合は、まず性格をきっちり作っておくんですね。それからストーリーが進行していくうちにいろいろなエピソードを通じてバックボーンがしっかりしてきて、そのキャラクターの個性が確立されていくわけです。一方ゲームの場合は、キャラクターを描きながらその性格やエピソードが浮かんだとしても、それが反映されることはありませんよね。だから自分で作ったキャラクターでも、ゲームの中で動いているのを見ると、けっこう他人みたいな感じなんですよ。キャラクターは性格やバックグラウンドによって作られていくもので、絵イコールキャラクターというものではありませんから。

——藤島さんのキャラクターは女の子のかわいさで定評がありますが、藤島さん自身はどんな女の子キャラが好みですか？

藤島：最初に「かわいい女の子キャラ」に目覚めたのは、テレビで『宇宙戦艦ヤマト』の森雪を見たときでした。それから『ルパン三世』の峰不二子。たぶん同じころに放映していたと思います。なにが魅力的だったかというと、服がぴったりしているところ。それが子ども心にもぐっときたんですね(笑)。今は「この外観でこの性格はないだろう」という裏返しのキャラクターが好きです。

キャラデザインのポイントは目とシルエット

——具体的にキャラクターを描いていくとき、いちばん重要なポイントはどこですか？

藤島：髪型……というか、シルエットだと思います。以前もちょっとお話ししたと思うのですが(注：弊誌2000年夏号　VOL.13「藤島康介のスキスキ！ゲームキャラ」)シルエットを見てぱっと誰だかわかれば、そのキャラクターは立っているということなんです。ほとんどのキャラクターって、髪型で認識しますよね。髪型は言い換えればシルエットですから、そういう意味では髪型はかなり重要でしょう。それから、そのキャラクターならではのポーズも同じことですね。あのキャラだったらこの格好は絶対にしない、ということがありますよね。あとは、目の表情でしょうか。キャラクターを描くときは、何度も試行錯誤をくり返しながら描いていくのですが、たいてい目が最初に決まります。

——逆に、いつも悩むところはありますか？

藤島：やっぱり髪型ですね。もうこのパターンは使っちゃったし、今回はどんな突拍子もないアタマにすればいいんだって(笑)。

——ヘアスタイル写真集やファッション誌などは参考にしていらっしゃいますか？

藤島：ヘアスタイル集は、たまに見ています。最近は外ハネがはやってるでしょう。だから、ちょっと外ハネぎみの髪型を描いてみたりしているんですよ。服については超最新ファッション雑誌を毎月購入しています。想像を絶するようなスゴい服が出てますよ。「これ、もう裸じゃん！」みたいな(笑)。でも、ファッションデザインの実験場みたいな雑誌なので、最先端では何を考えているのかということがわかって、見ているだけでおもしろいんです。好き嫌いとか着られる着られないという問題は、別ですけれど(笑)。

——服のデザインは、キャラクターのデザインとはまた違った苦労がありそうですね。

藤島：けっこう苦しいものもありますねえ。でも、たとえばカバンを見て、それを服にしてみたりすることがあります。おもしろいんですよ、カバンを服にすると。ストラップをアレンジしてポケットのデザインにするとかね。煮詰まると、いろいろなところからアイデアを絞り出してくるんです。デザインて、どんなモノでもよく見るとおもしろいですよね。「なんでこんなところにギザギザがついているんだろう」なんて思うんだけど、それなりに考えて作られているんですよ。

You captured the mind of me!

Illustration KOUSUKE FUJISHIMA

特集：藤島康介
自ら語る現在・過去・未来
KOUSUKE FUJISHIMA.SPECIAL ISSUE

作品解説
テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン

『テイルズ オブ ファンタジア』の続編、GBで登場！ ナムコから11月10日、4,500円で発売される。舞台は前作の主人公、クレスたちがいた時代から100年後の世界。双子の男の子と女の子の親代わりとなり、プレイヤーは彼らを一人前の「なりきりし」に育てるというゲーム。「丸っこい動物みたいなものを描いてほしいといわれて、クルールを描きました。まだかわいく描けているのでごまかせてしまうんですが、実際、クリーチャーものを描くのはたいへんなんです。気持ち悪くなくちゃいけないけど、かっこよくもなくちゃいけないから。どこにインパクトをもってくるか難しいですね。クルールは苦労しました」と藤島氏。難産の末のキャラクターなのだ。

——キャラクターを描くときは、どこから描いていくのですか？

藤島：大まかにバランスをとりながら描いていくので、どこからとは言えないんです。基本的には、まず頭をおく位置を決めて、肩をおいて、というふうに進んでいきます。縁側でふたりが座っているというような絵柄だと、腰のあたりから描いていかないとバランスがとれないということもありますけれど、それは例外ですよね。部品ごとに配置していくようなやり方では、絶対に絵は描けません。まず全体をまとめてからでないと。だから、いちばん気を遣うのは、全体を勢いよくまとめられるかどうかということですね。

兄の影響でメカ好きに

——藤島さんの作品ではメカも重要な要素ですね。メカ好きであることは周知の事実だと思うのですが(笑)、なぜメカが好きになったのですか？

藤島：たぶん兄の影響だと思います。たとえば兄がプラモデルを作っているのを見て、私もプラモデルに興味をもったりとか。たしか幼稚園のころ、兄がモーターで走るプラモデルを作ったときなんか、「おお、車が自分で走ってる！　ゼンマイじゃなくて、モーターで！　電池が続くかぎり走るんだ」と感激して、七夕の短冊に「モーターが手に入りますように」って書いた記憶があります。それでモーターを手に入れてから、うちに余っていた部品を使って車を作ろうとしたんですよ。でもモーターとタイヤをどうやってつなげればいいのか、わからない。しかたがないので、セロテープでぐるぐる巻きにして(笑)、なんとか走れる状態にしたんです。

——すごいですね(笑)。お兄さんに憧れていらしたのですか？

藤島：いつも、うらやましいと思ってましたね。またこの兄が、器用なんですよ。そのへんにあるテキトーな材料で、ソレっぽいものを作ってしまうわけです。任天堂のブロックで『月面探検車』というのがあったのですが、それがむちゃくちゃほしくて、親に「買ってくれー、買ってくれー」とねだったんですよ。で、私と兄のふたり分、注文してくれたわけです。届くのが楽しみでね。未だにあれをこえる興奮を味わったことがないくらい、わくわくして待ってました。それで、ある日家に帰ったら月面探検車が置いてある。「ついに来た！」と大喜びしてたら、実はそれは兄がテキトーに自作したヤツだったんです。もう、そんなことばかりやっているような兄なんですよ。

——楽しそうなお兄さんですね。

藤島：そうですね。いつも私の先へ先へと、うらやましいことをしてくれる存在で、そんな兄を私はずっと追いかけていたような気がします。考えてみれば、絵を描くことも兄の影響でしたね。

——お兄さんも、絵を描くのがお好きだったのですか？

藤島：メンコを自作してたんです。『ナナハンライダー』の絵とか、じょうずでしたね。で、またしてもうらやましくて、私も描きはじめたわけです。

——そういうお兄さんの影響力は、何歳くらいまで続いたのですか？

藤島：16歳くらいでしょうか。兄が大学へ入って、東京へ行っちゃったんですよ。私ひとり取り残されたところで、どうしようかということになったのですが、そのころには地元の漫画を描く連中とのつきあいができていたので、そっちに参加するようになりました。各高校の漫画研究会が集まって、合同漫画展みたいなことをやったりしていましたね。漫研のつきあいでは、OBの車に乗せてもらったりして、それも楽しかったです。

——一口に「メカ」と言ってもいろいろありますが、特に好きなジャンルはありますか？

藤島：基本的には、時計でもカメラでもAIBOでも、なんでも好きです。「メカ」のうちに入るかどうかわかりませんが、カセットテープ1本だって、おもしろいんですよ。以前、安いカセットテープって性能が悪くて、しょっちゅう巻き込んだり噛んだりしてたでしょう。それで使えなくなると、なんとかして再生してやろうとバラしてみたりしてました。

——メカの内部構造に興味をもっていらっしゃるのですか？

藤島：構造そのものというより、「目的のためになにをしているか」ということに興味があります。そのメカの思想というのでしょうか。メカって、必ずなんらかの目的のために作られているものですよね。オートバイだったらふたつの車輪が回って、走って前に進むこと。カメラだったら写真を撮ること。ところが、その目的に到達するためにはいろんな手段があって、みんな創意工夫をこらして努力しているわけです。だから、同じカメラでもそれぞれに個性が出てくるわけですよね。カメラの目的を突き詰めてしまえば、シャッターが開いてフィルムに感光するだけのことでしょう。そこにいろいろな機能をつけたり軽量化したりして、日々涙ぐましい努力をしている。そこで逆に、なぜこんな構造になるのか、なぜこんな機能がついているのかということを考えるのが、おもしろくてたまらないんです。

——メカだけでなく、服や小物もしっかり描写されていますね。

藤島：それも、メカの延長なんです。どうしても構造的に見てしまうというか、構造がわからないと描けないんですよ。

リアリティと虚構の狭間を探す

——人間を描くときもメカの延長上にあるのでしょうか。

藤島：人の場合はメカのようなわけにはいきませんよね。ベルダンディーの髪の毛ひとつとってみても、構造的に成り立っていないし。実際にあったらヘンですよ、あの髪型(笑)。それは十分承知した上でやっていることなので、リアリティとファンタジーの狭間で、気持ちのいいポイントを探して試行錯誤しながら描いています。でも、人体の構造という部分ではけっこう研究してるんですよ。まだまだわからないことだらけで、現在追究中というところなのですが、これがけっこう楽しいんですね。

——人体の構造というと、どんなところですか。

藤島：たとえば手のひらを見て、指の第一関節って、どこから曲がると思いますか？　ぱっと考えると指のつけ根のところだと思うでしょう。でも、拳を握ってよく見てみてください。指のつけ根より奥のほう、拳のあるところから曲がってい

Train your characters up

Illustration KOUSUKE FUJISHIMA

GAME-JIN PARTNER
LONG INTERVIEW

特集：藤島康介
自ら語る現在・過去・未来
KOUSUKE FUJISHIMA.SPECIAL ISSUE

ますよね。よく考えると当たり前のことなのに、意外にみんな気がついていないんです。それから、この第一関節が指の関節でいちばん長いことなども、意識してない人が多いですね。毎日見ていても気がつかないことって、けっこうあるんですよ。実は私がこのことに気がついたのも、漫画を描きはじめてからかなりたってからのことでしたけど（笑）。でも、今はすごく気にしながら描いています。指が変なところから曲がっているのはイヤだから。

――たしかに、指や手は機械の部品のようなところがありますね。

藤島：マニピュレーターですから。それから体に関しては、曲がらない方向はどこなのかということを気にしています。振り向いたポーズのとき、極端に首が曲がっている絵がありますよね。基本的に首は90度までは回るのですが、本来、首だけを回すということはあり得ないことなんです。人が振り向くときは、肩が回っていないとダメなんですよ。自分で試してみればわかるでしょう？　自分の体のことなのに、たいていの人は知らないんですね。

――そういう作画的な面でも、日々発見があるわけですね。

藤島：発見ばかりです。ひとつ気になりだすと、次から次へと気になってしまって。ある問題をクリアしても、すぐ次の問題が出てくるという感じです。実は今、筋肉が気になっているんですが、これは気にしすぎると絵が気持ち悪くなってしまうので、ほどほどにしておこう、と（笑）。あとは足も、膝などがあって非常に複雑な形をしていますから、気になるところです。

――『逮捕しちゃうぞ』を連載しているころから、そこまで考えて描いていらしたのですか？

藤島：ぜんぜん考えてなかったです。いいかげんだった……というか、わからなくて、苦しくて、じれったかったです。人体の構造どころか、そもそも車の免許すらもっていませんでしたから（笑）。でも逆に、知らないからこそ、思うようにバンバン描けたという面もあったかもしれません。それに当時は今のように情報があふれている時代ではなかったということもあって、みなさんが受け入れてくれたのかもしれません。情報が多くなると、リアリティとファンタジーの狭間の見極めがどんどん難しくなってきますよね。でも、リアルならいいというわけでもなくて、ある意味では「うそをつく」のも気持ちがいいんです。

――読者としても、気持ちよくだまされたいという気持ちはありますね。

藤島：現実には不可能なことであっても、気持ちのいい範囲でうそをつくことは許されると思うんですよ。絶対にできないってわかっているんだけど、なんだか見ていると気持ちがいい。それが、いちばんじゃないでしょうか。もちろん気持ち悪い範囲というのもあるわけで、それをやってしまうと「ふざけるなー！」とお叱りをいただくことになるんですね（笑）。

今後の夢とチャレンジ

――『逮捕しちゃうぞ』は、藤島さんにとってはどんな位置づけの作品ですか？

藤島：連載が終わってからもいろいろあって、まだ終わっていないような気がしています。TVアニメシリーズも1年間続いたでしょう。評判がよかったみたいで、ほっとしました。

――作品としては、もう完結しているのでしょうか。もし「また描いてくれ」と言われたら、どうしますか？

藤島：完結しているとは言いませんけれど、また続けるというのは、ちょっとむりでしょう。キャラクターの扱いに困ると思います。たぶん、扱いきれないんじゃないかなあ……。中嶋と美幸をあのまま放置することもできないでしょうし。まあ『逮捕しちゃうぞ』という作品は、みんなになんとかしてもらえて、幸せなヤツでした。

――今後、こんな作品を描いてみたいというものはありますか？

藤島：飛行機が好きなので、飛行機ものを描いてみたいですね。ただ、これは体験したことがないので、うまく描けるかどうか……。最初から最後までうそになってしまうのはイヤだし、資料面でいろいろわからない部分が多くて、今ちょっと手が出せないんですよ。ブルーインパルスとか、関係者からいろいろな話を聞ければ、きっと描けるんじゃないかと思ってはいるんですが（笑）。

――こういうキャラクターを描いてみたいという希望はありますか？

藤島：強いて言うならば、キャラクターの死を描いてみたいです。『逮捕しちゃうぞ』でも『女神さまっ』でも、ひとりたりとも死んでいないんですよ。ほんとうに私に人を死なせることができるのかどうかわからないのですが、ひとつのチャレンジではあると思います。

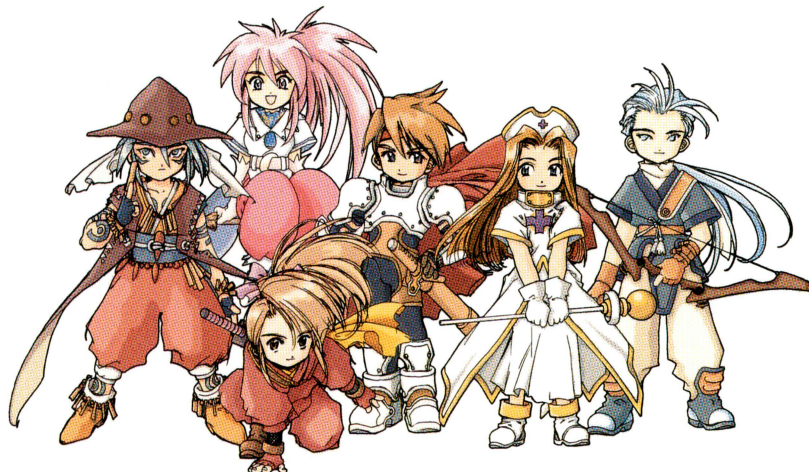
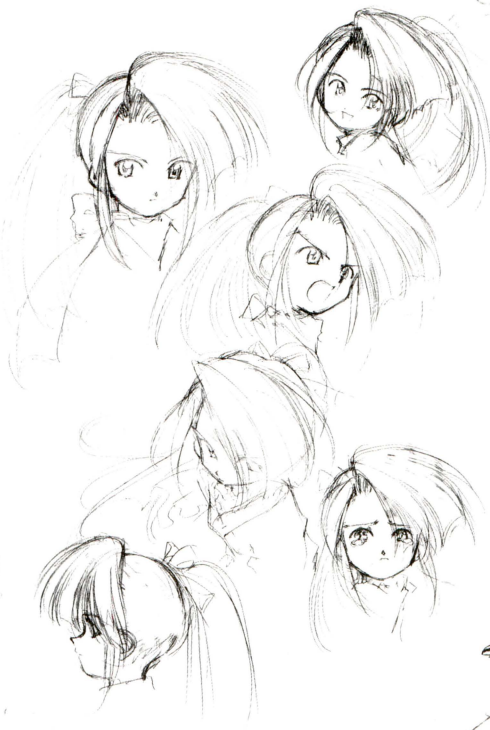
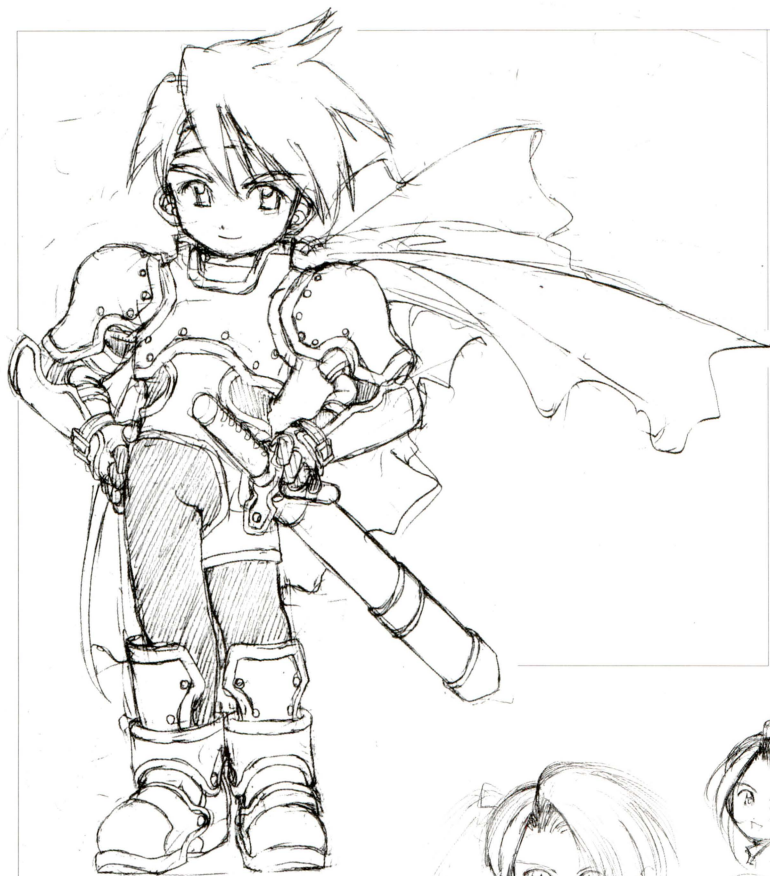
――最後に、仕事全般についての夢があったら教えてください。

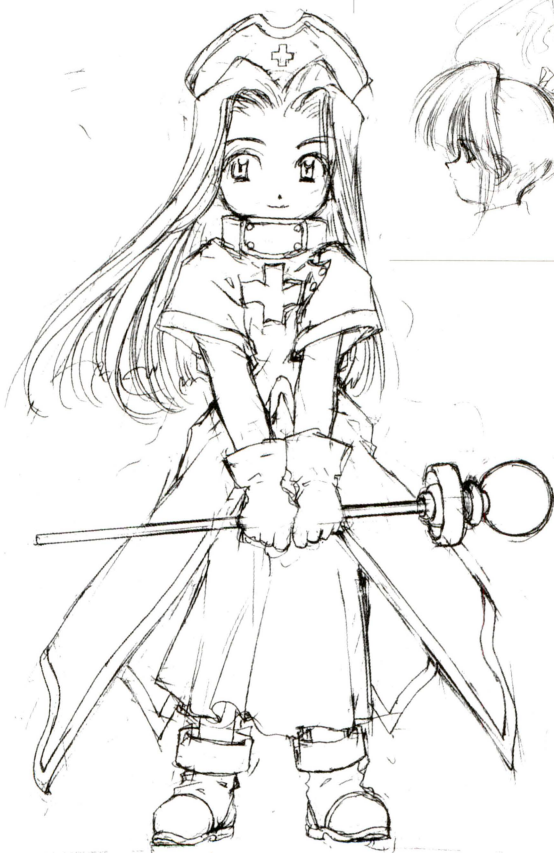
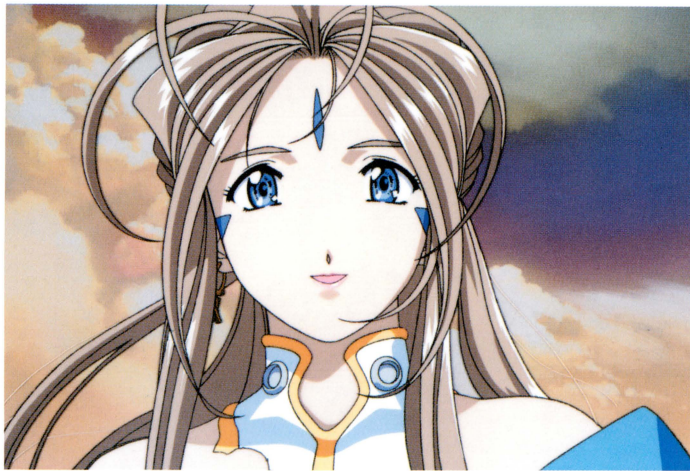
藤島：まず、もっときれいな線を引けるようになりたいです。ベルダンディーのカールのかかった前髪があるでしょう。あれはカーブがきつすぎて、うまく線が引けないんですよ。つけ足して描いていくと、どんどん線が乱れてしまって。満足のいくコマ割りで満足のいく絵が描けたことって、今までほんとうに数えるほどしかなかったですからね。

　それから、最後にどうなるのか決まっている漫画を描いてみたい（笑）。最後のシーンに向かって邁進するというのを、私もぜひいちど、やってみたいです。

作品解説

テイルズ オブ ファンタジア

95年に発売されたSFCソフトを98年にPS化。オープニング、エンディング、イベントムービーを導入したり、「すず」という新キャラクターを登場させたり、PSならではの要素を追加。画期的な戦闘システム、練り込まれたシナリオなど、あらゆる面で当時最高のクオリティを誇った作品だった。

GAME-JIN PARTNER
LONG INTERVIEW

特集：藤島康介
自ら語る現在・過去・未来
KOUSUKE FUJISHIMA.SPECIAL ISSUE

劇場版
『ああっ女神さまっ』
10月21日全国松竹系公開

作品解説

ああっ女神さまっ

月刊「アフタヌーン」(講談社)に連載中の人気漫画。現在、コミックスは21巻まで発売中。93年から94年にかけてOVA化。今回の劇場版はこのOVAシリーズを手掛けた監督の合田浩章とキャラクターデザインの松原秀典が描く、『ああっ女神さまっ』の集大成的作品。ちなみに藤島氏にとってベルダンディーとは「難しいキャラクターですね。安定しちゃってるから、この人にどう波風を立てればいいの?っていう難しさがある。基本的に漫画って波風でしょ? これが立てられない厳しさがベルダンディーにはあります」とのこと。

井上喜久子インタビュー

あなたに逢えてよかった

劇場版『ああっ女神さまっ 』公開記念

ベルダンディー役でおなじみの井上喜久子さんに劇場版のことや藤島氏についてうかがった!

●井上喜久子
(いのうえきくこ)
『HAND MAID メイ』のサイバドール・マミ役ほか、洋画の吹き替えなどで活躍中。インターネット上では、オフィシャルサイト「@manbow」を開設し、ただ今、第2期会員を募集中! 詳しくは http://www.ponycanyon.co.jp/manbow/

ベルちゃんはコスモスみたいな女性

——今回の劇場版で久しぶりにベルダンディー役を演じられたわけですが、予告編のアフレコでは、どのようなお気持ちになりましたか?

井上:とても緊張しました。ベルちゃんは私にとって特別なんです。今までたくさんのキャラクターを演じさせていただいて、その中で誰がいちばん好きということはないのですが、ベルちゃんは好きとかたいせつとかを越えて、すごく神聖なキャラクターなんです。まず拝んでから演じさせていただきますというような(笑)。だから、彼女と会えない期間がかなりあって、私自身にもいろいろな出来事が起きたのですが、その間にも「ベルダンディーの心を演じられる自分であり続けたい」という思いがずっと心の中にありました。そして、彼女との再会の日までがんばろうと、何年も思い続けていたんですよ。

——その願いがかなったのですね。ベルダンディーの魅力はどこにあると思われますか?

井上:女神さまですから、ほんとうはその力でなんでもできるはずなのに、大好きな人のためにセーターを編んだりお料理を作ったり、人としての女の子らしさをたいせつにしているところですね。花でたとえるとコスモスみたいな女性だと思うんです。可憐でありながら、大地にしっかりと根を下ろして秋の風に吹かれているという、そんな優しさと強さを兼ね備えたイメージが、ベルちゃんにはあります。

——劇場版で、特に気になるキャラクターは誰ですか?

井上:ペイオースですね。この役が佐久間レイさんに決まったと聞いたときには、もううれしくて(笑)。レイさんは私が心の中で神さまのように思っている方なんです。『らんま1/2』でレイさんと共演させていただいたのですが、新人の私はレイさんにいろいろ教わって、常に元気と勇気を分けていただいてました。そのときに教えていただいたことは、今でも私の中で大きな比重を占めています。レイさんは私にとっての「女神さま」なんですよ(笑)。

——OVA版の『ああっ女神さまっ』は、イベントやCDなどの展開でも、ずいぶん盛り上がりましたね。

井上:OVAの制作が始まったときは、スクルド役の久川綾さんやウルド役の冬馬由美さん、そして私もまだ新人でした。そういう時期にイベントに出たり歌をうたわせていただいたりして、うれしかったですね。「女神は存在する」というひとつのコンセプトがあって、「ほんとうにいるんだよ」ということを私たちも信じて、お客さんも信じてくれて……すてきな世界がどんどん膨らんでいくのが実感できて、それがとにかく楽しかったです。

——藤島さんも、そのイベントやCDに参加されていましたね。もうずいぶん長いおつき合いになると思うのですが、なにか、藤島さんとの思い出はありますか?

井上:実は私、先生と同い年なんです。世代がいっしょだから、見てきたものも近いんですよね。最初のころ、女神役の声優3人と先生とで、親睦を図るために「ご飯を食べる会」とか作ったりもしました(笑)。OVAのスタッフとみんなで、ディズニーランドに行ったこともありましたね。綾ちゃんがディズニーランドのプロフェッショナルで(笑)。何時から何に乗って何を見てとか全部プランニングしてくれて。まさに「これぞ青春」という感じでした(笑)。

——藤島さんについては、どのような印象をお持ちですか?

井上:漫画家の方といっしょにお仕事する機会がそれまでほとんどなかったので、最初はやっぱり緊張してたんです。今でも少しは緊張するんですけれど(笑)。でも、先生はとてもいい方で、誰に対しても優しく接してくださいました。それに、先生の絵の美しさって、すごいですよね。髪の毛の1本1本まで繊細に美しく仕上げる技術は、まさに芸術ですね。ほんとうにすごいなーと、いつも思っています。

——なにか、藤島さんに尋ねてみたいことはありませんか?

井上:藤島先生が双子だという話は、ほんとうなのでしょうか(笑)? 何年か前に「僕は双子だよ」とおっしゃったことがあって、まわりにいた方たちにも「知らなかったの?」という反応をされて、私はずっとその話を信じていたんです。でも、つい最近「双子のお兄さんはどうされていますか?」と聞いたら、「何言ってるの?」って言われちゃったんですよー! 悔しいので、ほんとうのことを教えてください(笑)。

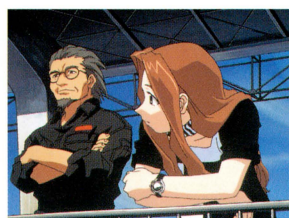
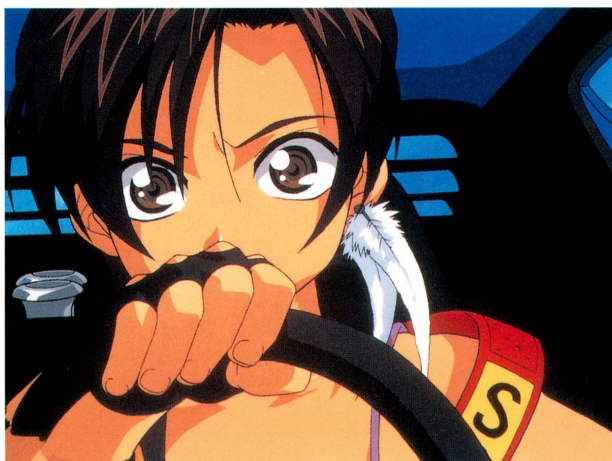
——それでは、最後にファンへのメッセージをいただけますか?

井上:藤島先生のキャラクターに出会えた私は、とても幸せ者だと思います。演じるキャラクターに恥じないよう、これからも声優として成長し続けていきたいです。劇場版のキャンペーンも全国で行われますので、お近くの会場までぜひ遊びに来てくださいね。

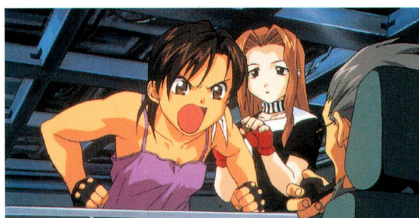
月
地球

特集：藤島康介 PART2
人気クリエイターが描き下ろす藤島キャラクター

KOUSUKE FUJISHIMA.SPECIAL ISSUE

今回の特集を記念して、
業界を代表するクリエイターの方々に
お好きな藤島キャラクターを描き下ろしていただいた。
それぞれが思いを込めて描く
ベルダンディー、ウルド、夏実、美幸……。
夢の競演をとくとお楽しみください。

GAME-JIN PARTNER INFORMATION

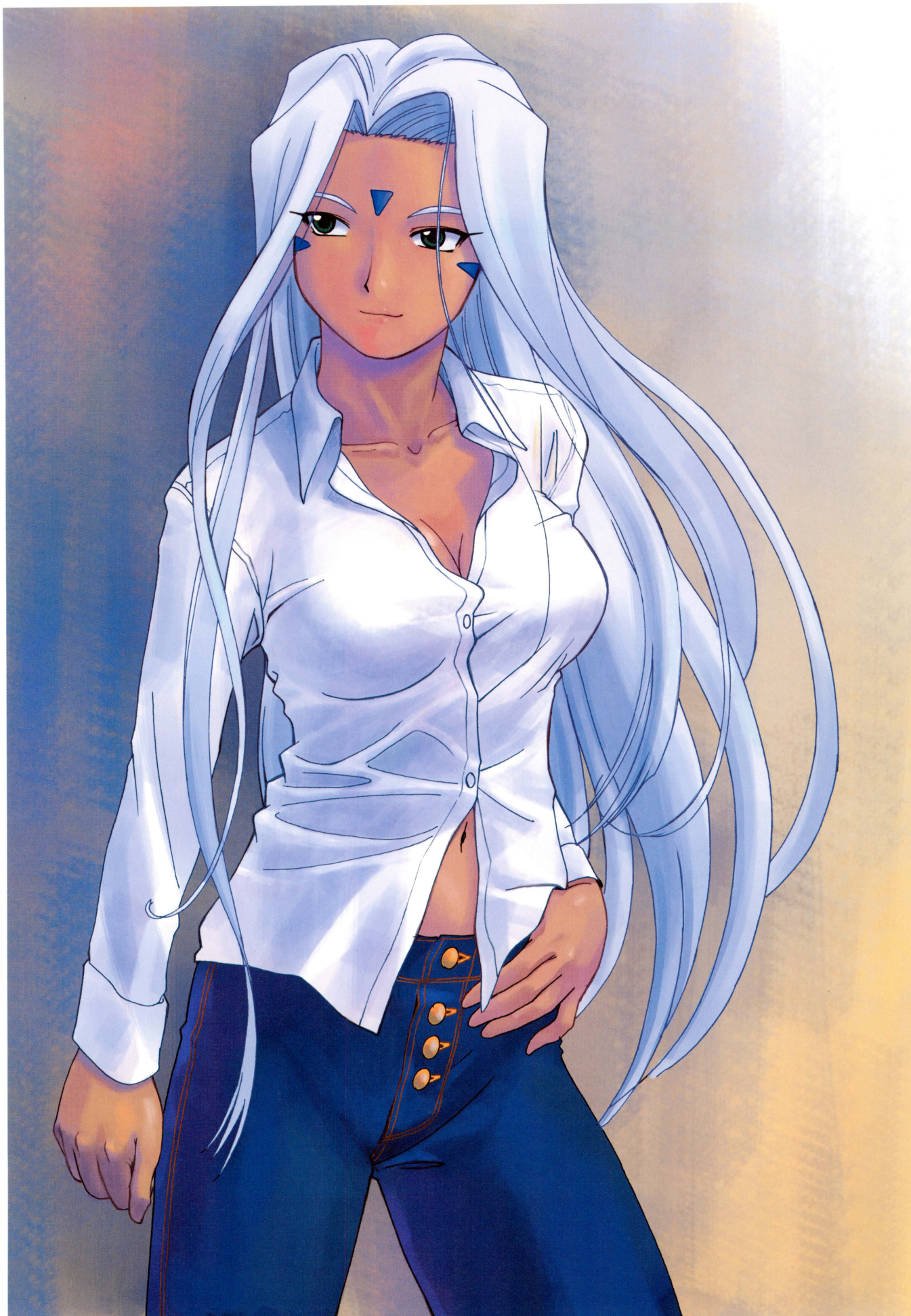
éX-D VOL.2
ライバルがチームメート!?

藤島康介が企画、原案、
キャラクター原案を務める
注目のOVA。
早くも2巻目が登場だ！
さて、今回の内容は？

OVA版『éX-D』2巻目のみどころ

いまだ走一の加入に納得のいかない理沙。テストコースを走行中の走一を見つけては、出来立てほやほやの新しい自分の車で果敢に挑んでいく。しかし、結果はさんざんで……。そんな中、理沙たちの学校で行われる予定のテスト問題を積んだトラックが暴走！　命令とはいえ、テストを受けたくない理沙は、暴走AIカーを止めるべきか止めないべきか真剣に悩む。だが、事件は事件！　エクスドライバーとしての使命を全うしようとするが、やはり走一と意見がぶつかって!?

理沙と走一の関係も気になるところだが、今回も、どんなカーアクションを見せてくれるのか、乞うご期待！

あずまきよひこ

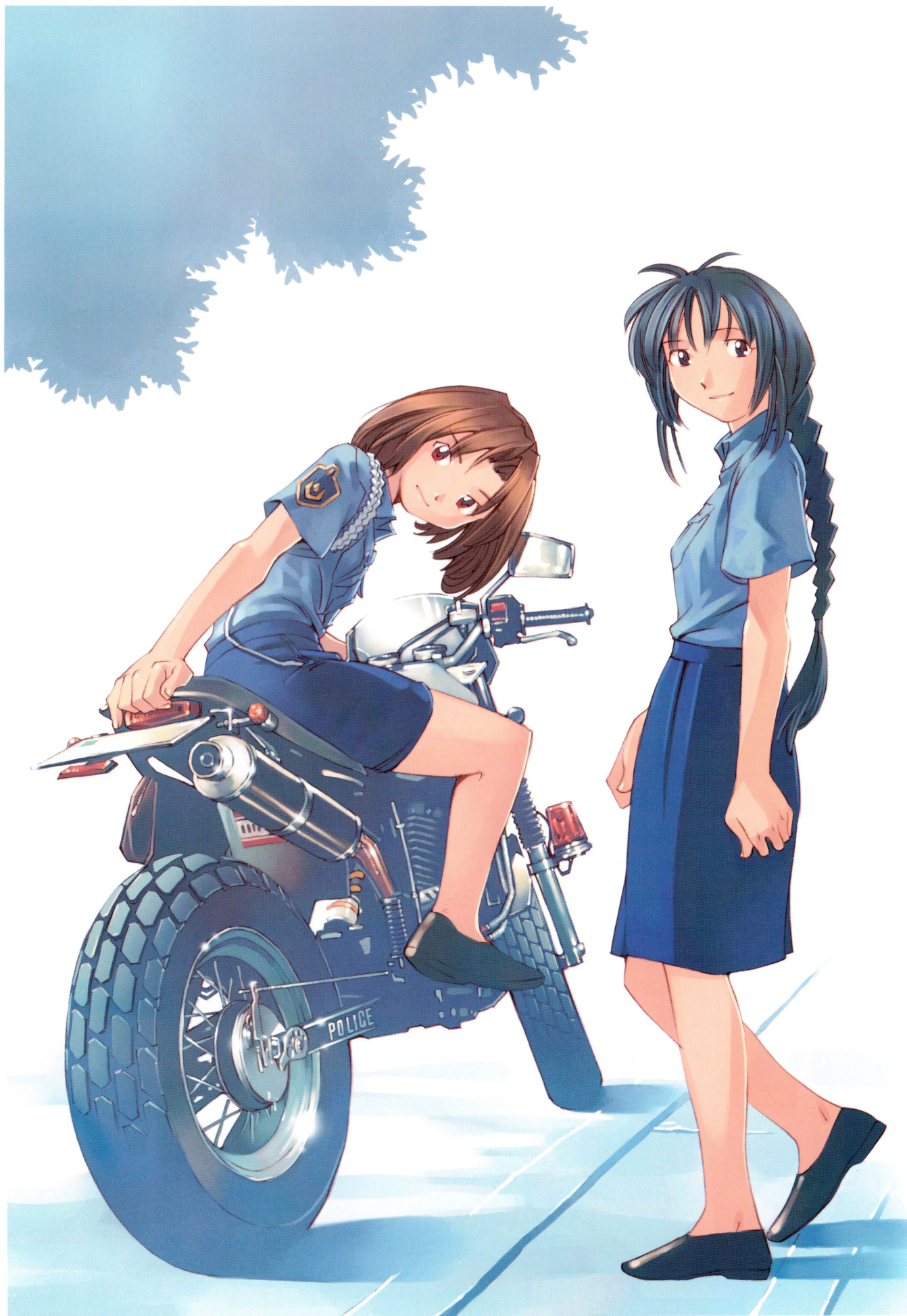
漫画家。現在「電撃大王」(メディアワークス)に『あずまんが大王』を連載中。

石神零番地

アニメーター。代表作に『宇宙海賊 ミトの大冒険』のキャラクターデザインなど。

伊藤郁子

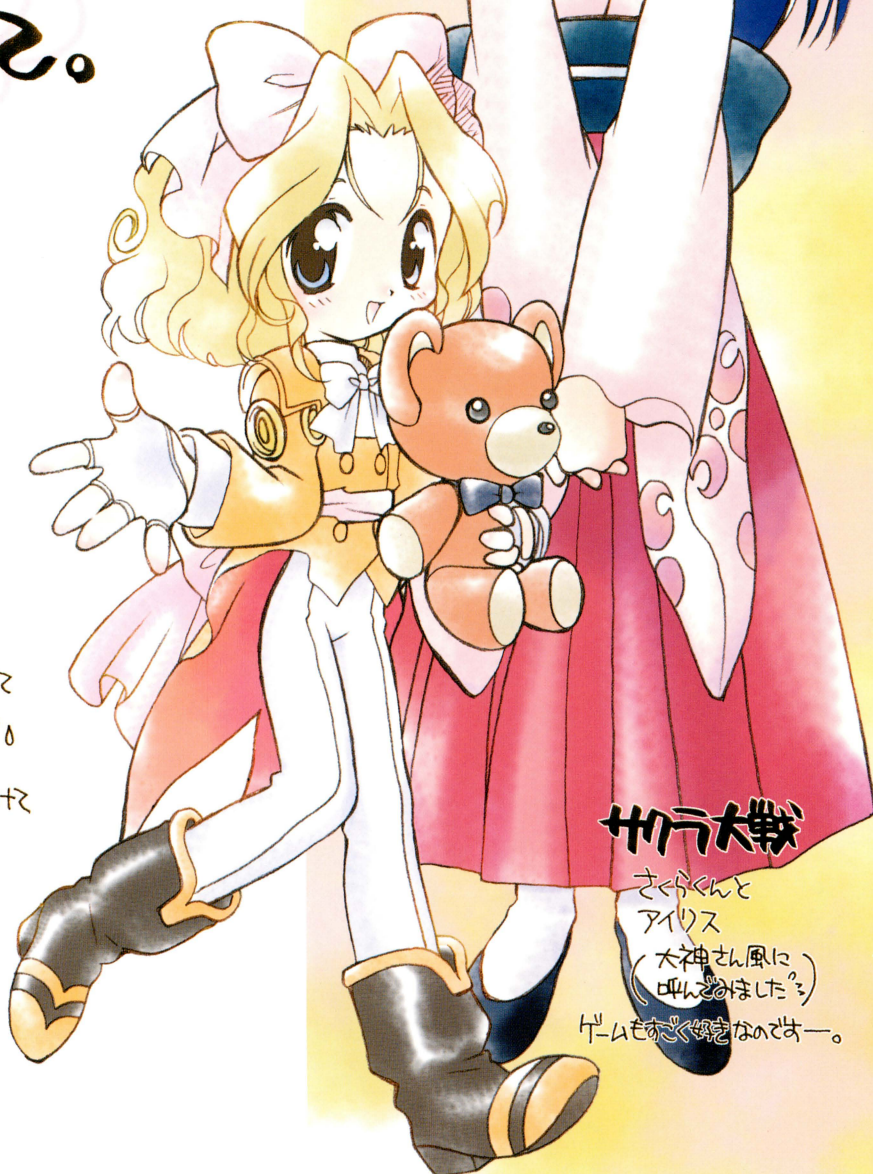
アニメーター。代表作に『魔法使いTai！』のキャラクターデザインなど多数。

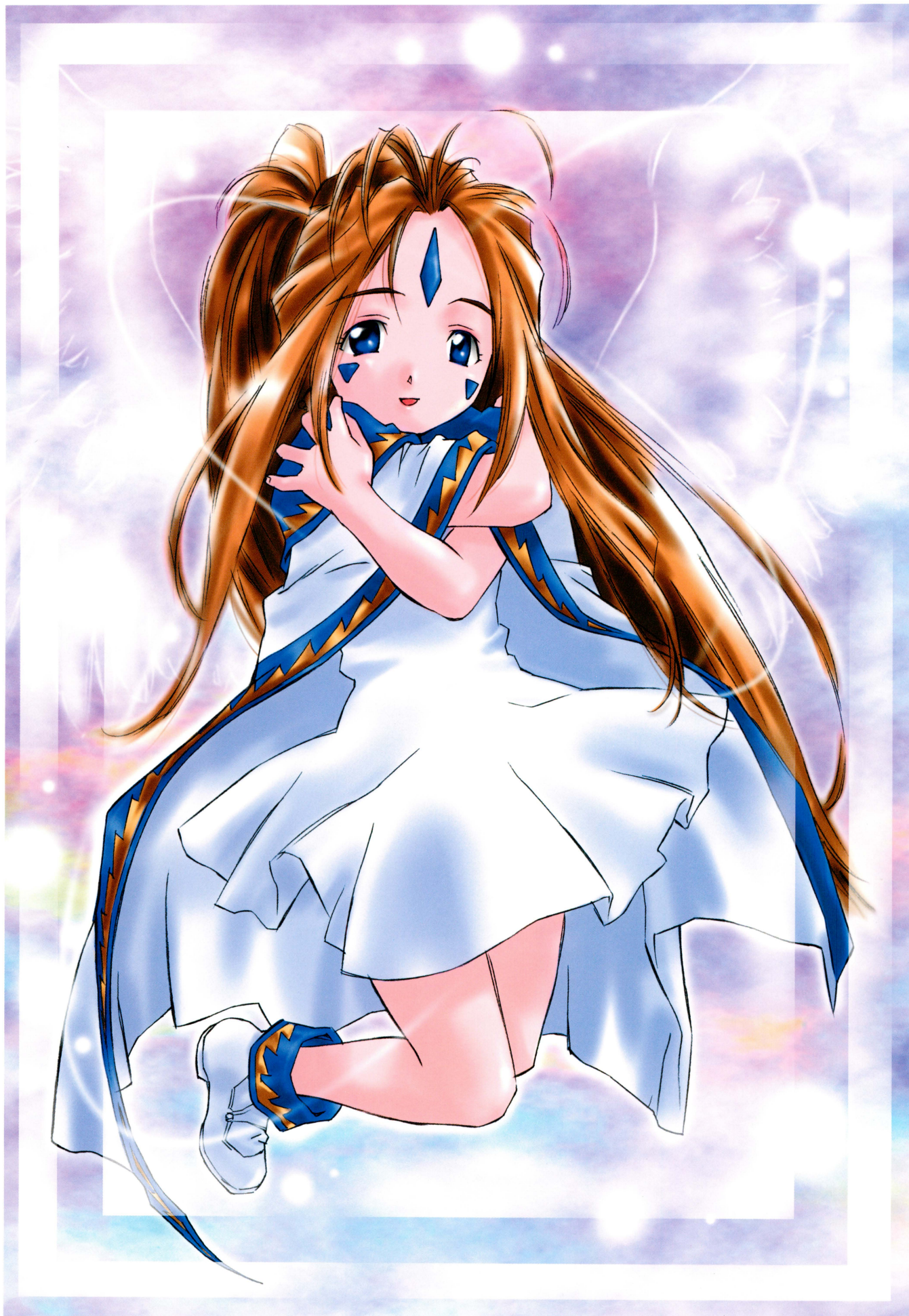
緒方剛志

イラストレーター。代表作に『ブギーポップは笑わない』（メディアワークス）のキャラクターデザインなどがある。

近藤敏信

キャラクターデザイナー、ゲームクリエイター、イラストレーターと多彩な顔を持つ。代表作『海腹川背』ほか多数。

佐々木亮

漫画家、キャラクターデザイナー。現在「コミックガム」(ワニブックス)に『マンションズ&ドラゴンズ』を連載中。

近永早苗

キャラクターデザイナー、イラストレーター。代表作は『リトルラバーズ　シーソーゲーム』など。

中嶋敦子

アニメーター。代表作は『六門天外 モンコレナイト』のキャラクターデザインほか。

君のような女神に、ずっとそばにいて欲しいっ！
2000年、彼女たちが再び降臨する。
ああっ女神さまっ
AH! MY GODDESS
STAFF
原作:藤島康介
「ああっ女神さまっ」
(講談社/月刊「アフタヌーン」連載)
監督:合田浩章
脚本:長谷川菜穂子
演出:ますなりこうじ(#2)
キャラクターデザイン:松原秀典
総作画監督:本田 雄(#2)
CAST
ベルダンディー:井上喜久子
森里螢一:菊池正美
ウルド:冬馬由美
森里 恵:渕崎ゆり子
ほか
製作・発売:講談社・TBS・ケイエスエス
©藤島康介／講談社・TBS・ケイエスエス
NOW DVD BOX ON SALE
VOL.1 収録内容
●OVA第1話「MOONLIGHT AND CHERRY BLOSSOMS」
●OVA第2話「MIDSUMMER NIGHT'S DREAM」
封入特典 ●キャラクターカード
63min./片面一層ディスク/無許可レンタル不可
劇場チケット封入BOX KSXA23998 税抜¥6,000
通常BOX KSXA23991 税抜¥5,000
Comming Soon VOL.2 10.27 IN STORE VOL.3 11.24 IN STORE
これがBOX&VOL.1のジャケットだ。
おまけにキャラカも大公開！

インタビュー中、いのまたさんに描いていただいたファラ。短時間で描き上げたスケッチであるにもかかわらず、ファラの生き生きとした魅力が伝わってくる。

Tales of Eternia
純化されたファンタジー

DESIGNER INTERVIEW

ファンを魅了してやまないキャラクターを描きつづける、いのまたむつみ氏がデザインを手がけた『Tales of Eternia』。その魅力的なキャラクターをインタビューと共に紹介する。

ゴツいキャラでも全然OK。どんなキャラでも描くのは楽しい

──本作品のキャラクターのデザインが決まるまでの過程を教えてください。

いのまた：まずナムコさんから世界観、キャラクターのプロフィールや役割などの設定をもらって、それに合ったラフを描きます。そのラフをもとに打ち合わせをして、何度か描き直しをしたり細かい部分の変更をしたりして、最終的に決定したところで正式なイラストを描きました。

──制作サイドから特別な要望はありましたか？

いのまた：設定上必要なアイテムで「エラーラ」という丸い石があるのですが、それをメルディとチャットの額につけてほしいということがありました。それから、髪型、髪の色、瞳の色なども決まっていましたね。

──けっこう細かく決まっていたのですね。

いのまた：でも、形の指示ではないので全然苦にはならなかったんですよ。形を制限されてしまうと、描きづらくなってしまうのですが。

──ゲームのキャラということで、デザインするときに気をつけたところはありますか？

いのまた：前作『テイルズ オブ デスティニー』のときは、画面上で動くということでハッキリした色をつけるように意識したんですが、今回そこは特に気にせず、逆に設定や世界観に合わせて素朴な感じの色合いにしました。それから、ドット絵にしたとき、同系色だとわかりにくくなってしまうので、キールの靴の色を目立つ赤にしてみたんです。最初はどうかな？と思ったんですが、ドット絵になったら意外と違和感なくできていたので安心しました。

──メルディとチャットがヒラヒラした服を着ていますが、ヒラヒラがお好きなのですか（笑）？

いのまた：そうなんです、ヒラヒラかピタピタの服を描くのが好きなんです（笑）。実は、リッドたちの住んでいる世界「インフェリア」より、メルディたちの住む世界「セレスティア」のほうが文明が発達しているんです。それに、リッドとファラは「インフェリア」の中でも田舎に住んでいるので、生地もフォークロア調とまではいかないですけれど、厚ぼったい感じにしてみました。逆に「セレスティア」の人間の衣装は、薄くてヒラヒラした布をたくさん重ねて着るように特徴づけました。

──キャラの住んでいる世界と文化の違いを、服装で表しているんですね。ファンタジーものの服装は、参考にできるものがないから、デザインを考えるのがたいへんそうですね。

いのまた：服のデザインを考えるのは、おもしろくて楽しいです。アイデアもどんどん浮かぶので、そんなに困らないんですよ。今回の衣装デザインの中でいちばん気に入っているのは、メルディがピンクの上着の下に着ているお姫さまのようなドレス。ゲーム中でしか見られないので、ぜひプレイして、見てください。

──子どもからオヤジまで、さまざまなタイプのキャラが揃っていますが、どのようなタイプ

Through all Eternia...

Illustration MUTSUMI INOMATA

のキャラを描くのが好きですか？
いのまた：女の子を描くのは楽しいですね。でも、老若男女どんなタイプでも基本的に好き嫌いはありません。もちろんゴツいキャラも全然OK。前作に出たコングマンのような極端なマッチョマンも、描くのは楽ですし。
──描きづらいタイプのキャラは？
いのまた：描きづらいキャラは描かないので、いません（笑）。たとえ描こうとしても「うっ、描けない……。うまく描けないから、やっぱりやめよう」って。現実にいる格闘家みたいな筋肉マンは、ちょっと苦手かな。私が描くと軟弱になっちゃうんですよね（笑）。
──設定のあるキャラを描くときに気をつけていることはありますか？
いのまた：私がデザインを起こすときは元の絵がないので、特に注意するということはありません。こういう設定でこういうものを持っているという決まりがあれば、それに従って描いていきます。でも、別のゲームの小説のカバー絵を描くようなときは、キャラがすでにいるので、けっこう気を遣います。それでも絵柄が違うのは、もうしょうがないと開き直っちゃうんですけれど（笑）。
──イラストを描くとき、どんなところに気を配っていますか？
いのまた：本の表紙やパッケージイラストなどの場合は、目線を正面に向けるようにしています。そのほかにもいろいろ考えたりしていたのですが、最近はあまり考えなくなってきました。自然体で、手の動くまま描いているという感じです。設定画のキャラのポージングなんかも、特にこうしようと決めたりはしていないですね。ただ、2次使用するときにキャラクターを並べ替えて1枚の絵にすることがあるので、向きやポーズにバリエーションをつけて、どんな絵柄でも困らないようにと、そこだけは注意しています。
──使っている画材について教えてください。
いのまた：線はふつうにインクで描いて、色塗りはリキテックスを使っています。CGも描きますが、少しタッチが違ってしまうんですよ。やっぱり手で塗った良さが好きなんです。CGって、全体を見渡せなくて部分部分しか見られないので、大きな絵が描きづらいんです。顔などの細かい部分を描くときはどうしてもアップにしますから全体が見られなくて、それがすごくストレスになってしまう。ほんとうはCGのほうが、絵の具も出さなくていいし、色変えや部分的な変更も楽なんですけれど。

ROUGH SKETCH and COMMENT

リッド・ハーシェル
Rid Hershel

主人公。平和な世界、インフェリアで、狩猟で生計を立てている。お気に入りの場所でぼけーっと空を眺めていることが多い。

年齢：18歳
身長：178cm
体重：62kg
職業：猟師
武器：剣

いのまたむつみ COMMENT
お腹の部分を服にしようと言われましたが、どうしてもお腹は見せたかったのでそこは強く主張しました。でも「ヘソは見えなくてもいいです」と妥協もしたんです（笑）。ちなみに長袖長ズボンの設定画は寒い国に行くときの服装です。さすがにハラ出しじゃ寒いですから（笑）。

ファラ・エルステッド
Farah Oersted

リッドの幼なじみの少女。伯母の家で畑仕事を手伝う日々を過ごす。女性ながら腕力にも自信があり、格闘技術をもつ。

年齢：17歳
身長：161cm
体重：46kg
職業：農業
武器：小手orブーツ

いのまたむつみ COMMENT
格闘家なので、手足が見えたほうがドット絵にしたとき見栄えがするだろうと思って、最初は丈の短いスカートにしていました。丈が長いほうが作りやすいとナムコさんに言われて長くしたのですが、でも裾がひるがえったりして動くので、かえってたいへんだったらしいです（笑）。

チャット
Chat

勇ましくて、お利口だが、実は12歳の女の子。大海賊、アイフリードの子孫であることに誇りを持ち、同時にアイフリードに憧れている。

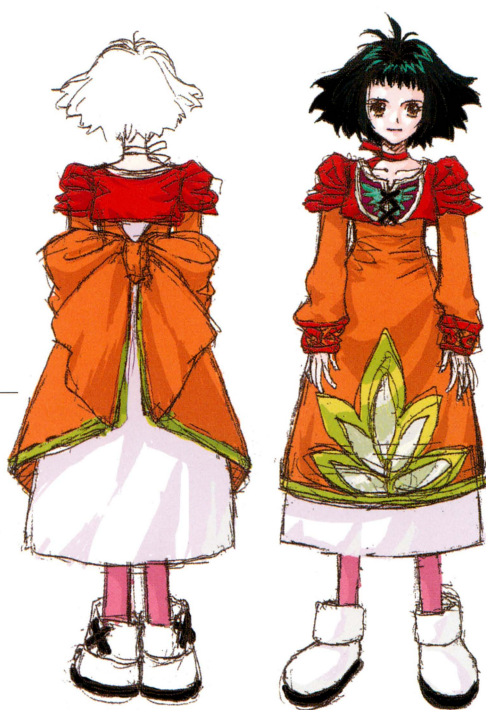
年齢：12歳
身長：146cm
体重：38kg
職業：？
武器：？

いのまたむつみ COMMENT
最終的にこのパターンに落ち着くまで4、5パターン描きました。「女の子」って言われるのがイヤでボーイッシュなタイプの服を着たいと思っているキャラなんですが、描いてみたら全然ボーイッシュでなく、かわいらしい服になっちゃったかな。

メルディ
Meredy

インフェリアの空の上の世界、セレスティアからやってきた少女。近接戦では、ペットのクィッキーを敵にけしかける。

年齢：16歳
身長：157cm
体重：45kg
職業：？
武器：クィッキー

いのまたむつみ COMMENT
タイツにもビーズや刺繍があるといいなーと思ってつけたら、すごくかわいい感じになりました。靴とタイツは一体型で、不思議な素材でできています。髪の色はナムコさんの指定ですが、見本としてカラーチップまでついていて、ビックリしました（笑）。

──全部ひとりで作業されているのですか？
いのまた：ほかの人に手伝ってもらっていた時期もあったのですが、あまりやってもらうことがなかったので、結局今はひとりでやっています。全部自分で仕上げまで完成させないと気がすまないというか、そのへんの感覚はアナログなんですね。
──それはたいへんそうですね。
いのまた：そうですね。締め切りが近づくとつらいんですけれど、締め切りには関係なく、結局自分を追い詰めないと絵が描けないんですよ。自分を追い詰めすぎて苦しくて、ゲームに逃避してしまったりすることもありますが（笑）。いったん描き始めて描くことに没頭しちゃえばいいんですけど、集中し始めてからの時間が足りなくて、あと１週間あれば……と思うことはあります。なんで１週間前にそう思わなかったんだろうって。しかも１回や２回ならまだしも、何年もやってきているのに（笑）。
　今回のパッケージイラスト（注：25ページに掲載）を描くときもそうだったんです。私にしては早くから手をつけていたんですけど、うまく自分を追い詰められなくてたいへんでした。集中力が欠けているから、そういう状態で描いてもいいものができない。描くのをやめたり何回か描き直したりしていたら、どんどん締め切りが迫ってきて、気づいたらまわりの人たちが追い詰められていたという（笑）。
──今後やってみたいお仕事はありますか？
いのまた：特にこれというものはないんですが、ゲームのお仕事はおもしろいので、もうちょっと手を早く動かせるようにして（笑）、またできればいいなと思っています。
──最後にファンへメッセージをお願いします。
いのまた：『Tales of Eternia』は、ゲームとしてとてもおもしろくできていますので、みなさん、ぜひ遊んでください。

66ページからいのまたむつみ氏による表情集、ラフイラストを掲載しています。

PROFILE
●いのまたむつみ
イラストレーター。
アニメでは『新世紀GPXサイバーフォーミュラ』『ブレンパワード』のキャラデザイン、作画監督など。また小説のイラストでは『宇宙皇子』『風の大陸』など多数手がける。『テイルズ』シリーズのキャラデザインは『デスティニー』に引き続き2作目。

キール・ツァイベル
Keel Zeibel

パーティーのブレインで、リッドの幼なじみ。豊富な知識で謎を解説したり、セレスティアの言語であるメルニクス語の通訳をしたりする。

年齢：17歳
身長：174cm
体重：51kg
職業：ミンツ大学光晶霊学部学士
武器：杖

いのまたむつみ COMMENT
シナリオを書いている（ナムコの）名取佐和子さんが、このキャラをとても気に入っていらして、かなりのこだわりがあるらしい、とうかがっていました。最初にラフを出すとき、「こんなんじゃないわ！」って言われたらどうしようって、すごく緊張しましたね（笑）。

フォッグ
Fog

極端なポジティブ思考のご都合主義者。どんな困難にも落ち込まず（気づかず？）、笑い飛ばして突き進む。

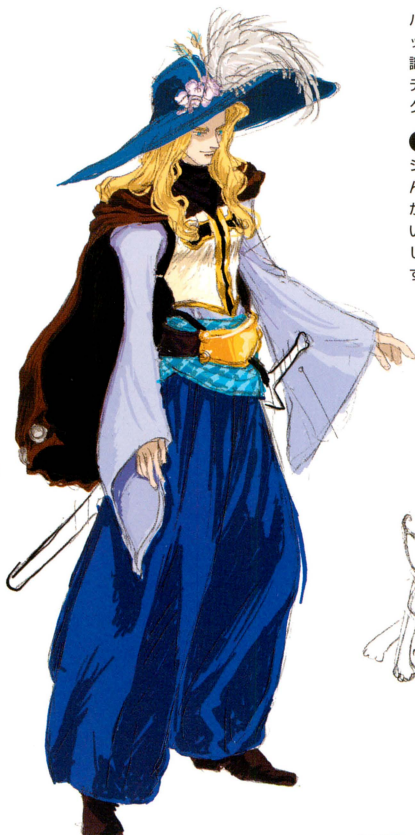
年齢：38歳
身長：185cm
体重：92kg
職業：？
武器：大砲

いのまたむつみ COMMENT
役職についている人なので、わりときちんとした感じの服を着せました。彼もセレスティアの住人なんですけど、いい年したオヤジなのでピラピラは気持ち悪いだろうと思って（笑）、かろうじてまわりに布をまとわりつかせてあります。

レイス（レイシス・フォーマルハウト）
Race
（Rassis Fomalhaut）

自らを「レイス」と短く名乗り、「商人」だという以外、まったく素性を明らかにしない謎の多い美形の男性。

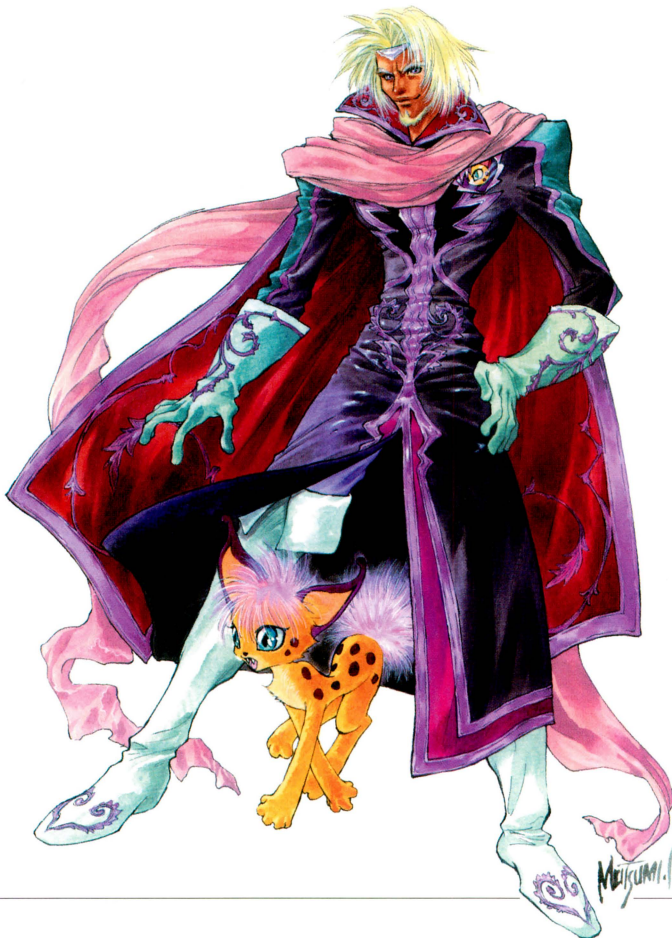
年齢：25歳
身長：182cm
体重：76kg
職業：商人
武器：剣

いのまたむつみ COMMENT
設定に「帽子に花がついている」というのがあって、「うーん」と思いながらもデザインしたのですが、意外とマッチしましたね。剣を使って戦うということなので、日本のサムライを元に服をデザインしました。袴や袂の名残があると思います。

デデ
Dede

いのまたむつみ COMMENT
フォッグのペットで、犬と猫みたいな動物という設定をもらっていたのですが、なんだかバンビちゃんみたいですね。

Pure Graphics

MUTSUMI INOMATA

Mutsumi!
Mutsumi!
Mutsumi!
Mutsumi!

マーメイドの季節
CHARACTER INDEX

成瀬ちさとがキャラクターデザインを担当。登場する女の子たちをちょっとだけ紹介！

At the town has a ViEW of the SEA 海の見える街で

大沢夏菜
natsuna osawa

主人公の隣家に住む幼なじみの16歳。1か月前に両親を事故で亡くしてしまったが、心配する主人公を安心させようと明るくふるまっている。自分のことは後回しにしても、人のためになにかをしようとするタイプ。

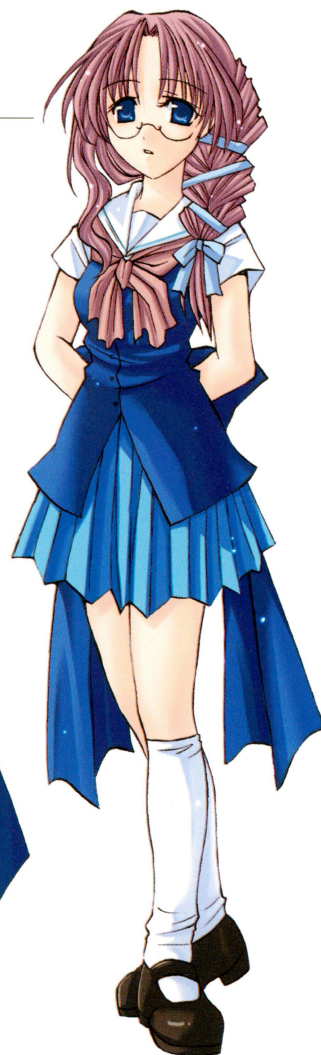
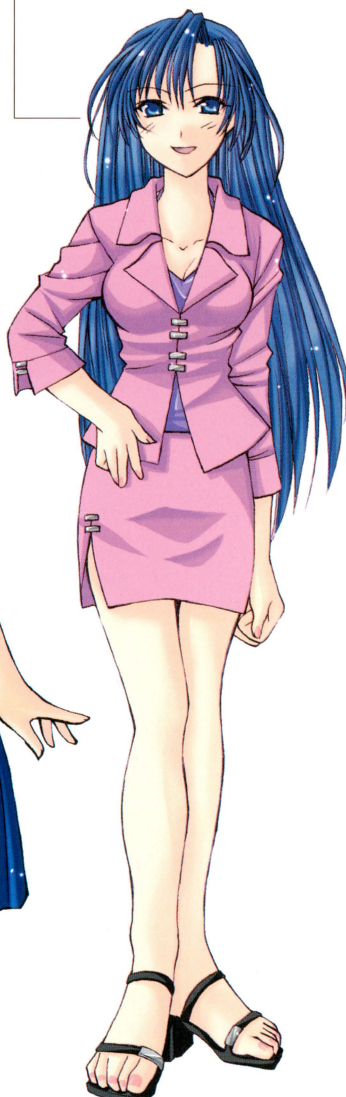
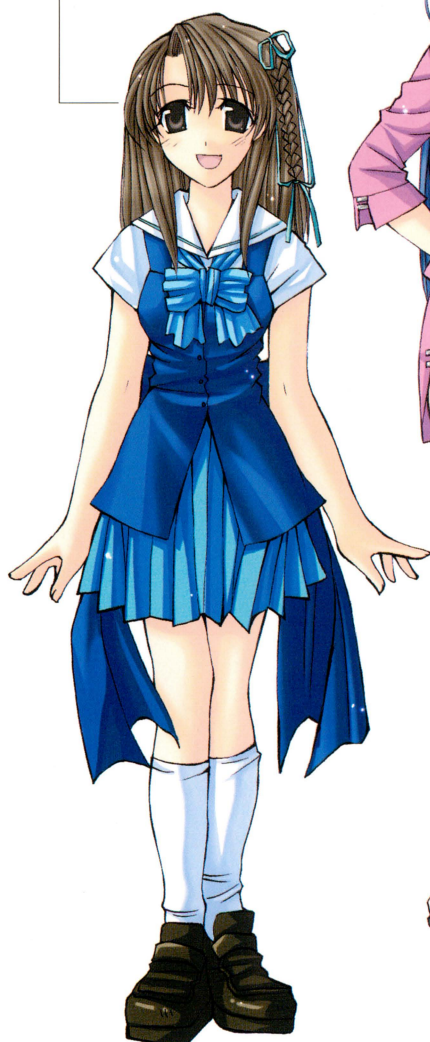
片倉優月
yutsuki katakura

主人公がアルバイトしている喫茶店の常連客。現役大学生でありながら、地元ケーブルテレビの「お天気お姉さん」として活躍している。内面にある純粋さを隠すために、強がって物事を信じていないような発言をする。

武蔵野ひなた
hinata musashino

主人公の1年先輩で射撃の選手。華奢な体つきだが、運動神経は抜群。婦人警官になることをめざしているが、家族には反対されている。少年っぽい言動をとるのは、女の子らしく扱われるのが大嫌いなため。

若葉琴野
kotono wakaba

主人公が通う若葉学園の学園長の娘。主人公の同級生で、同じバイト仲間。気が弱く、人と争うことはないが、無愛想で人見知りが激しい。長いまつげが印象的な大きな瞳の持ち主。親同士で勝手に決めた婚約者がいる。

70ページから『マーメイドの季節』設定画をどーんと掲載しています！

PC **マーメイドの季節 ～イメージコレクション～（仮称）**
ネットビレッジ
秋発売予定　予価4,800円
デスクトップコレクション

涼しげ〜（写真はね……）

うわさのロッタちゃん発見！！

ベストでキュートな１枚♥

HOUKO KUWASHIMA

桑島法子の No Surprises

アニメに
ゲームに
育ち盛り
伸び盛りの
法子が贈る
いつもの私
ほんとの私

第11回　夏の思い出

INFORMATION

10月24日の夜6時30分からBS2にて『機巧奇傳ヒヲウ戦記』が放送開始！　法子ちゃんは主役のヒヲウという男の子役。みんなも応援よろしく!!

今年も気がつくと夏が終わり……。この号が出るころには涼しくなっていることでしょう。

この夏一番の思い出は、やはり、大阪の高槻現代劇場で行った『CLUB db』関西初のラジオ公開録音です。1500人のリスナーのみなさんと、完全closedな空間で、楽しいひとときを過ごしました。長く続いていると、いろんなことができますね（シミジミ）。公録の次の日、少し時間があったので、スタッフといっしょに京都の金閣寺へ行きました。写真はそのときの風景です。外人さんが多くて、私が大好きなスウェーデン映画『ロッタちゃん』シリーズのロッタちゃんにそっくりな女の子が、帽子をかぶってお母さんといっしょにいたので、その子ばかり追いかけて写真とったり……。あぶない人だ（笑）。ひと夏の思い出ですね……。

秋からは新番アニメが2本はじまる予定です。1本は、白ボン、仲人君に続く3人目の男の子主役。『機巧奇傳（からくりきでん）ヒヲウ戦記』のヒヲウ役です。公録で、彼（ヒヲウ）の話をしたら、結婚宣伝と間違えられました（笑）。それくらい、ハマっています！

どうぞよろしく!!

公録第2部でかぶったテンガロンハット。ひとめぼれして買った一品♥

『db』の構成作家、神山先生と!!　行きの新幹線の中で。コエ〜

Great!

Nintendo
やれば、わかる
やれば、わかる。
カードヒーロー
トレーディングカード
絶賛発売中！
お求めは マルヒゲヤ
毎週月曜日
貴重品は
現金
番台へ
カードのことなら
マルヒゲヤ
何天堂
丸髭敏
トレード&バトル
カードヒーロー
CARD HERO
トレーディングカードゲーム
「ブーストパック 第1〜3弾」発売中。
1パック5枚入り（メーカー希望小売価格）120円（税別）
ルールが覚えられる「スタートセット」も発売中。
（メーカー希望小売価格）1,400円（税別）
「カードヒーロー」は初心者から上級者まで、誰もが楽しめるカードゲーム。
今まで「カードゲーム」はちょっとね…と敬遠していたアナタ、
すでに「カードゲーム」無しでは生きていけない…というアナタ、にお勧めです。
任天堂株式会社 本社 〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL.(075)541-6113
©2000 Nintendo　興味を持ったら、すぐアクセス！（任天堂ホームページ）http://www.nintendo.co.jp/

アニメ初出演は『逮捕しちゃうぞ』

藤島：私が最初に川澄さんを知ったのは、『星方武侠アウトロースター』のメルフィナ役としてだったと思います。とても澄んだ、きれいな声が印象的でした。その後、『星界の紋章』でラフィールというとても凛々しいヒロインを演じられて、「いい声だなあ」と思ったんですね。それで『星界の紋章』が好きになって、小説も全部買いそろえてしまいました。もうずーっと川澄さんが気になっていて、なにかあったら演じてもらおうと、機会をうかがっていたんですよ。
川澄：『星方武侠アウトロースター』は、私のデビュー作でした。でもTVアニメーション初出演作品というのは、実は『逮捕しちゃうぞ』だったんですよ。「婦警D」という役でした（笑）。
藤島：えっ、それは知りませんでした。奇遇ですねえ。あとで確認してみなくては（笑）。それで、それがアフレコの初体験だったのですか？
川澄：CDドラマなどはやったことがあったのですが、アニメ作品では『逮捕しちゃうぞ』が初めてでした。
藤島：それはそれは、ありがとうございました。
川澄：いえいえ、こちらこそ、ありがとうございました（笑）。今回、藤島先生の作品にまた出演できることになって、感激しているんです。『ああっ女神さまっ』（以下『女神さまっ』）は、情報誌や新聞のコミックスランキングにたいてい入っているでしょう。私もそれで『女神さまっ』を知ったので、「こんなすごい作品に出演できるのか」と思って。
藤島：原作者が『逮捕しちゃうぞ』と同じだということは、ご存じでしたか？
川澄：実は、つい最近、本屋さんへ行って知りました。
藤島：なかなかわからないですよね、そういうことは。
川澄：いえ、それは……なんと申し上げたらいいんでしょう（笑）。
藤島：「それは、わからないです」と言っておけばよろしいかと（笑）。

モルガン役で新境地を

藤島：川澄さんに演じていただく「モルガン」という役は、もうずいぶん前に設定を考えていたんです。それこそ、川澄さんが声優になられる前じゃないかな。今回、その役を誰に演じてもらおうかと考えたとき、浮かんだのが川澄さんでした。お忙しそうだけど、ダメモトだからってお願いしてみたんですよ（笑）。
川澄：お話をうかがってまず感じたのは、すごく難しい役だということでした。モルガンは最初、ベルダンディーの敵として登場するでしょう。そういう立場の役は、私、今まで演じたことがないんです。要するに憎まれ役なんだけれど、ただ憎まれるだけじゃなくて彼女には彼女なりの事情があるわけで、そのへんの微妙な表現が難しそうですね。
藤島：過去にいろいろなことがあって、それを押し殺しているキャラクターなので、ただ淡々と演じてもダメだし感情に流されすぎてもダメ。たしかに、かなり難しいと思います。でも、そういう役を演じたことがない方をモルガン役に当ててみたら、新しいものが生まれるんじゃないかという思惑も、実はありました。それに川澄さんなら、きっと新境地を開拓されると思いますよ。どんなモルガンになるか、非常に楽しみです。
川澄：あと1週間でアフレコなんです。脚本は読ませていただいたのですが、どう演じようかというプランが、まだなんですね。藤島先生がおっしゃったように、モルガンは正体不明なだけに平坦になってしまいがちなので……。
藤島：後半の「何があったか」という部分がわかっていれば、たぶん大丈夫です。なぜこんなヤツなのかということが理解できれば、演じることができると思いますよ。
川澄：最後に彼女が自分の感情を口にする場面があって、そこがまた、たいへんそうなんです。でも、実際に演じてみるまではわからないというのが、正直なところでしょうか。

なにが起こっても、味方でいてくれる存在

藤島：ところで、『女神さまっ』のコミックスは読んでいただけましたか？
川澄：はい、ジワジワと（笑）。今、6巻目くらいを読んでいます。
藤島：まだまだですね（笑）。前半と後半では全然違うものになっているんですよ。10巻くらいから変わってくるんです。
川澄：じゃあ、アフレコまでには読み終えるよ

スキスキ！ ゲームキャラ番外編

劇場版『ああっ女神さまっ』公開記念
護りたいという心

藤島康介×川澄綾子

『ああっ女神さまっ』の劇場公開を記念して、今回のゲストは劇場版オリジナルキャラクター「モルガン」を演じる川澄綾子さん。劇場版の話で盛り上がるうち、いつしか話題は、ベルダンディー＆螢一とよく似た立場の、あのカップルに——。

●藤島康介
（ふじしまこうすけ）
ご存じ、キャラ・メカ大好き漫画家。今回初対面のはずの川澄さんと意気投合し、対談は本筋からどんどん外れていくのであった……。

●川澄綾子
（かわすみあやこ）
『To Heart』のあかり役や『Kanon』の美坂香里役でおなじみ。大のゲーム好きで、『ドラクエ』を語らせたら止まらない人だった。

うにしないと（笑）。私、OVAの『女神さまっ』も見たんですけれど、井上喜久子さんのベルダンディー役はイメージがぴったりですね。喜久子さんて、いつも女神のように微笑んでくれて、「綾子ちゃん」と呼ばれると「ああ、ベルダンディーだ」と思ってしまうんです（笑）。
藤島：もしベルダンディーに、なにかひとつ願いをかなえてもらえるとしたら、どうしますか？
川澄：「結婚してください」って頼みます。そうしたら、ずーっといっしょにいられるから。
藤島：それこそ「じゃあ、願いを100個かなえてください」とお願いするようなものですね。ずるい（笑）。
川澄：螢一さんは、いちばんいい選択をしましたよね。
藤島：「願いを100個」とは言いませんでしたね。
川澄：実は私、あそこを読んだとき、そう言おうと思っちゃいました（笑）。でも彼は、そう言わないところが頭がいい。
藤島：もし計算してやったことだったとしたら、恐ろしいですよね（笑）。それでベルダンディーには、なにをしてもらいたいのですか？　癒してもらったりとか……？　世の中にはイヤなことがたくさんありますけれど。
川澄：そうですね……。ベルダンディーは、たとえ世界中が敵になっても、彼女だけは味方でいてくれるという感じがしますよね。みんながいちばん求めているものは、そういう存在だと思うんです。そういう人がひとりいてくれれば、生きていけるでしょう？　なにが起こっても、その人だけは認めてくれる。理解して、受け入れてくれる。自分のことを否定しない存在。いいですよねえ。

ベルダンディーとラフィール

藤島：「螢一が死ななければ世界が滅びる」と言われても、たぶんベルダンディーは螢一を守ると思うんですよ。もちろん螢一のほうが彼女より先に死ぬことになるわけですし、彼女もいつか彼を失うことはわかっているんです。でも、「ずっといっしょにいるんだ」という決意表明みたいなものでしょうか。たとえるなら人間が猫と結婚したようなものですよ。猫のほうが、絶対に先に死んじゃうという……。
川澄：『星界の紋章』をやったときに、ラフィールの相手、ジント役の今井由香さんとも、そのことを話したんです。
藤島：あれも、そういうお話ですね。ラフィールは年をとらないし、ジントは人間だし。ラフィールにしてみたら相手が先に亡くなるのがわかっていて、それでも突き進んでいくというのは、そうとうつらいと思いますよ。それに、人間であるジントがどの程度までの覚悟と決意をしたのかというのも、非常に興味があるところですね。
川澄：『星界の紋章』のラストで、ジントは「自分はきみの半分しか生きられないけど、きみが死ぬときは自分がそばにいる」って言うんです。ラフィールが言うのならわかるんですが、逆はありえないはずですよね。それなのにジントにここまで言わせるものって、なんなんだろうと考えてしまいました。でも、この言葉こそがジントの決意だと思うんです。
藤島：ジント、かっこいいですよね。でも戦争をしているわけですから、お互いにいつ死ぬかわからないという一面もあるでしょう。ふつうだったらラフィールが先に逝くことはないだろうけれど、こういうご時世だし「もしきみが逝くんなら、僕がそばにいる」と。むしろ私が気になるのは、ふたりが戦争を生き延びた場合なんです。年老いていく自分と若いままのラフィールを比べて、ジントがほんとうに耐えられるのか。今どんなに固い決意をしていても、先のことなんてわからないでしょう。子どものときに大人の決意をするようなもので、それを必ずしも守れるとは限らないと思うんですよ。
川澄：たとえ結果的に約束は守れなかったとしても、ジントがそのときそう言った言葉には、全然うそはないですよね？
藤島：それは、もちろんです。もしジントがラフィールとともに宇宙空間で星になったとしたら、ある意味では全然問題ない（笑）。ただ『女神さまっ』と重なる部分なので、年とったらどうなるんだろうとか、いろいろ考えちゃうんですよ。『女神さまっ』に関しても、どう決着をつけたらいいものか……（笑）。だから、ラフィールとジントが今後どうなっていくのか、非常に楽しみにしています。

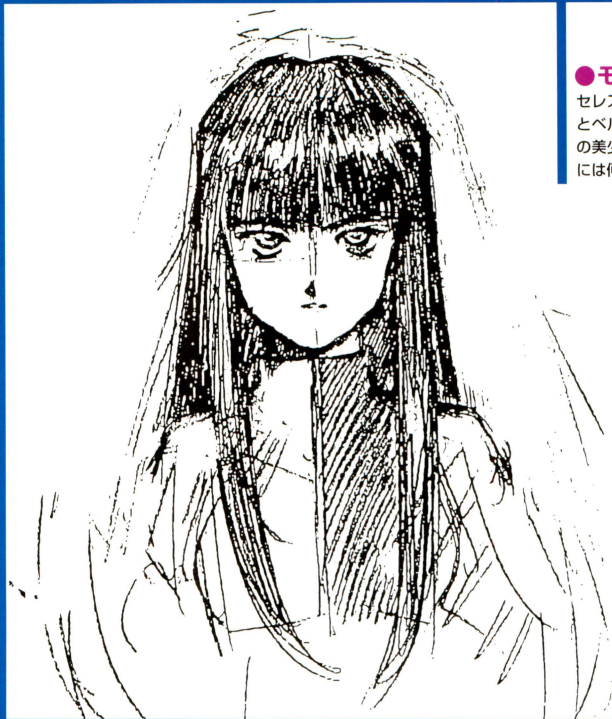
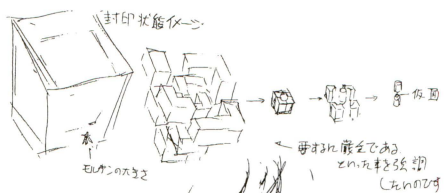
●8月24日、藤島氏仕事場にて取材。

対談を終えて……

藤島康介

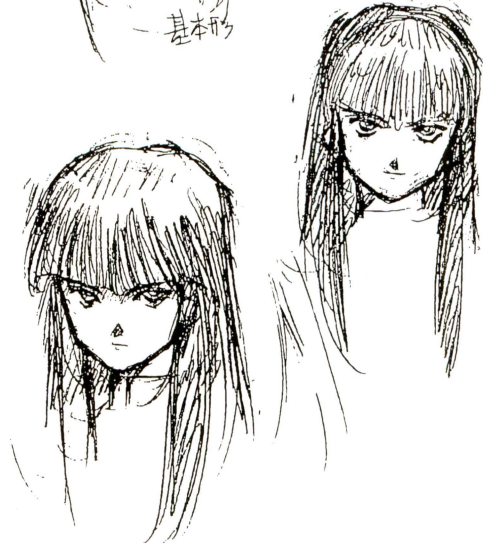
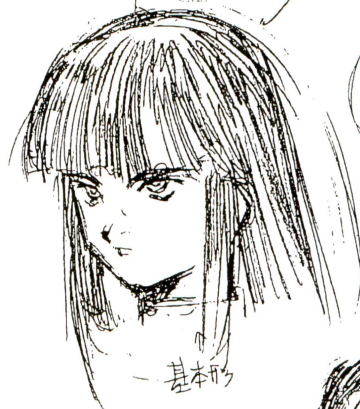
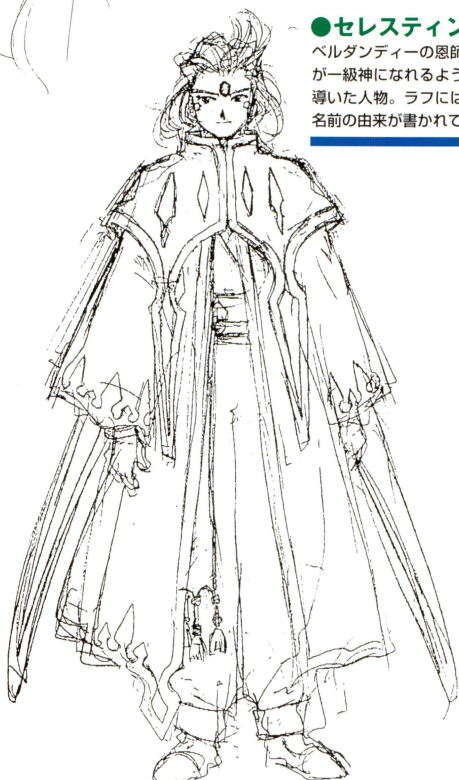
ずっと気になっていた川澄さんですが、共通の話題がたくさんあることを発見して、すっかり話しこんでしまいました。とても楽しい2時間半でした。

川澄綾子

単行本の裏表紙でお写真だけは拝見していたのですが、実際にお目にかかったら、とても楽しい方でした。映画は、ご期待に添えるように、力の限りがんばります（笑）。

●モルガン
セレスティンの命令で、螢一とベルダンディーに近づく謎の美少女。凛とした表情の裏には何が隠されているのか。

●セレスティン
ベルダンディーの恩師。彼女が一級神になれるように教え導いた人物。ラフには、その名前の由来が書かれている。

サクラ大戦GB 檄・花組入隊!
ポケットサクラ
新たなる挑戦!

PRODUCER INTERVIEW

『サクラ大戦』シリーズの新たな世界として登場した『サクラ大戦GB』と『ポケットサクラ』。携帯ゲームというカテゴリーへの挑戦の意図を『サクラ大戦GB』のプロデューサーにうかがった。

ゲームボーイ最高のグラフィックをめざして

──まず『サクラ大戦GB』と『ポケットサクラ』を作ることになった経緯を教えてください。

山本：『サクラ大戦』の世界をもっと広げるためにということで、レッド（注：㈱レッドカンパニー）さんが携帯ゲームに興味を示されたのが始まりだと思います。携帯ゲームの中では、ゲームボーイが圧倒的に普及していますから、『サクラ大戦GB』と『ポケットサクラ』でいっしょにサクラの世界を広めていきましょうと、セガさんとレッドさんとメディアファクトリーの3社で合意を得ました。

──舞台設定が第1作目の時期になっていますが、ゲームボーイでは最初の作品ということでこの設定に決まったのでしょうか？

山本：第1作目の時期に決めたのは、4月からアニメの放映が始まることが決まっていたので、そこから入ってくる人たちに遊んでもらいたかったからです。『サクラ』の世界を知らない人たちが遊んでくれるかもしれないわけですから、第1作のキャラクターに絞ったほうがきちんと世界観が伝えられるのではないかということになったのです。次に作ることになったら、織姫やレニなど2作目のキャラも、ぜひ登場させたいと思っています。実は次回作の構想も練りはじめているんですが（笑）。

──ゲームボーイだと解像度や色数の点で制限も多かったと思いますが、グラフィック面などで苦労されたのではありませんか？

山本：ハード上での制限があっても、セガサターン版のイメージを損ねるようなことはしたくなかったんですよ。だから、ゲームボーイであることの制限を感じさせないような作りにしようと、開発を担当したジュピターさんと最後まで手直しをしながら進めていきました。グラフィックの検証は徹底的にやりましたね。キャラクターを背景と合成した場合、背景にとけ込まないようにきれいに表現されるよう微妙に背景の色づかいを変えてみたりとか。タイトル画面も最初は別のものだったのですが、あとからもっといいものに作り替えようということになって今の絵になったんです。ゲームボーイで最高のグラフィックと言われることをめざして、作業を進めました。

──もっとも苦労されたのはどの点ですか？

山本：シナリオですね。プレイヤーの参加ということを考えたときに、主人公が花組に入っちゃうとシリーズの世界観が変わってしまうんですよ（笑）。それで、広井さんに主人公が体験入隊をする話に決めていただいて、1か月の入隊期間の中でトレーニングを積んで、ミッションをこなしていくことにしました。とにかく、ゲームボーイ版は『サクラ大戦』の入門編という位置づけで、ゲームボーイ版を遊んでからドリームキャストへ移るユーザーがいるような作りにしたかったんです。だから、戦闘についても各光武の特性を見せたいと思ったのですが、見習いだから戦闘に出るのも変だよねということで、訓練の中に光武での模擬戦闘を組み入れました。ただ、それで話の流れを分断するのもよくないので、土曜日に絞って週に1回成果を試すという意味で模擬戦闘を入れ、今の形になりました。でも、最後になって「やっぱり必殺攻撃使いたいよね」という話にもなって（笑）。じゃあ、必殺攻撃を覚えるためにどういうふうに組んでいきましょうかという話になっていったんです。

歩いて、歩いて、花組のみんなに会いにいこう

──機能的には万歩計という『ポケットサクラ』のゲーム性を出すためには、どのような工夫をされたのでしょうか？

山本：『ポケットサクラ』は歩いて遊ぶことのできるゲームですし、もともと『サクラ大戦』にはゆかりの地がたくさんあるので、そういった場所を歩いて訪れるのも楽しいかもしれないという話になったんです。「じゃあパッケージに地図も入れたいよね」という声も出て、というふうに話がどんどん膨らんでいったので、ゲームの企画を立てる上ではあまり苦労はしませんでした。ただ、それぞれの故郷に行くとしたら海外まで行っちゃうのかとか、最終的にどれくらい歩いたら制覇できるのか、というバランスには気を配りました。ユーザーの方はさくらとだけ歩きたいのかという問題もありますけれど（笑）、これはハードの限界もありますから、せめて花組のみんなには会えるようにしておこうと。

──『サクラ大戦GB』と『ポケットサクラ』の互換性という点では工夫されましたか？

山本：『サクラ』の世界がいろんなところに広がっていくように、リンクさせよう、ということは最初に決まっていました。でも、『ポケットサクラ』で得たポイントによって光武の強さが変わる、というような本編に影響があるリンクの仕方では、ゲームバランスを崩してしまうことになる。それならば、お買い物の場面だとか新アイテムの入手といった形で活躍してもらおうということで今の形になりました。

──今回ゲームを作ったご経験をふまえて、『サクラ大戦』の魅力はどこにあるとお考えですか？

山本：最初に『サクラ大戦』が出たとき、いろんな意味で完成された形態だなと思いました。絵やキャラの魅力とか世界観の完成度といったゲームのベースに、いろんなゲームやOVAなどを作っていけるだけのきちんとしたコアを持っている。それに、ゲームとして最後まで遊べる仕掛けがちゃんとしてあるんですね。キャラとしての魅力がありながら、そこに全然安住していない。だから、今回もそういう魅力をたいせつにして仕上げようと思いながら、作業してきました。

──最後にファンにひとことお願いします。

山本：これまでファンだった方も新しく入ってきた方も遊び込めるように作ってあります。イベントにしても、キャラクターたちとの会話にしても、すべてを見たり楽しんだりすることはかなりたいへんだと思いますが、これから発表されていく情報などもありますので楽しみにしていてください。

イラスト／藤田幸久

GBC サクラ大戦GB 檄・花組入隊!

メディアファクトリー
発売中 4,800円
ドラマチックアドベンチャー 1人プレイ
『ポケットサクラ』赤外線通信対応

ポケットサクラ

メディアファクトリー
発売中 3,500円
歩数計付き携帯ゲーム 1人プレイ

PROFILE

●山本祐子
メディアファクトリーのゲーム部門、シリーズスタジオのグループマネージャー。『サクラ大戦GB』ではプロデューサーとして全体を管理。

Illustration HIDENORI MATSUBARA

イラスト／松原秀典

相互作用で作り上げていった キャラクターたち

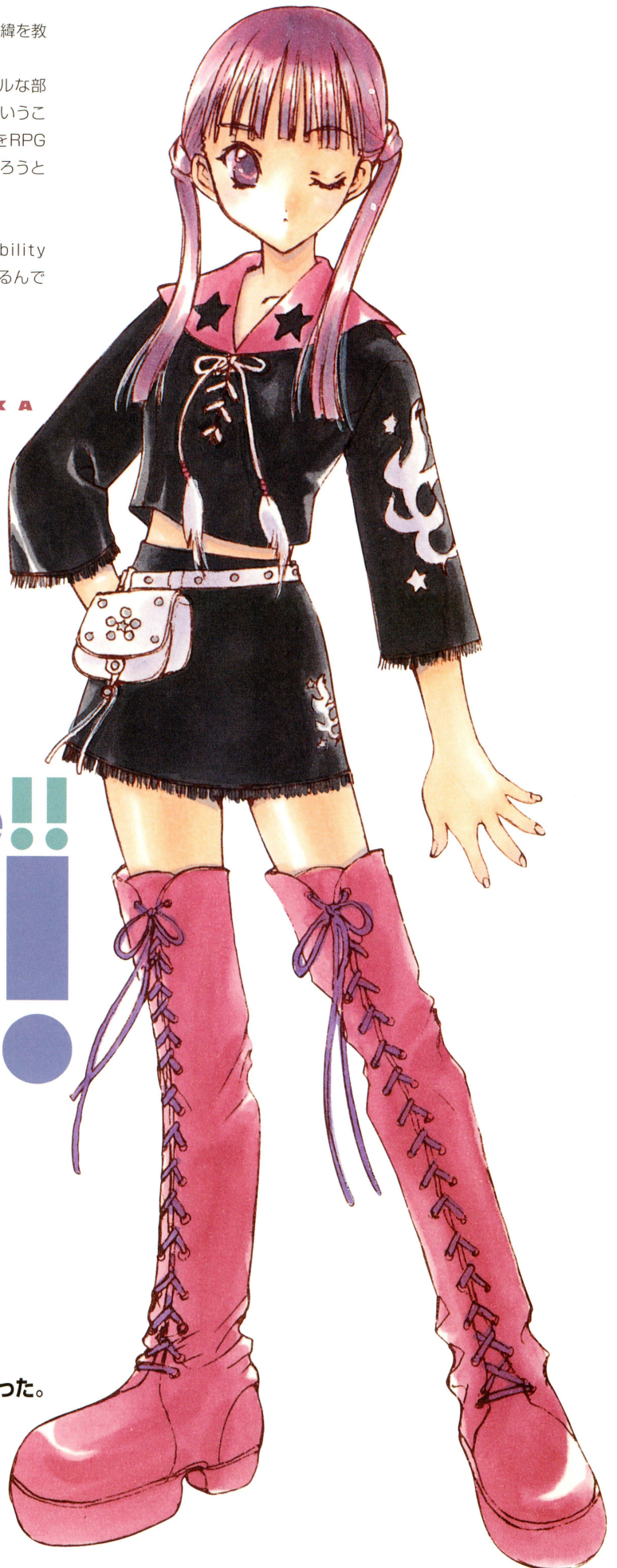
──まず『アイシア』の制作が決まった経緯を教えてください。

中村：去年の夏から秋にかけて、メンタルな部分をテーマにしたゲームを作れないかということで話がありまして、感情的な部分などをRPGのシステムの中に盛り込んだ形はどうだろうということでスタートしました。

──感情を盛り込む？

中村：ええ。今回LAV（Latent Ability Voltage）というシステムを採用しているんで

YUKA MATSUOKA

●松岡ユカ
明るい性格で、男女の区別なく友だちが多い。スポーツ万能で格闘技の心得あり。幼なじみの翔には、友情以上の感情を抱いている。

アイシア

Love!!Love!! LAV! 淡いタッチをゲームでも再現

DIRECTOR INTERVIEW

七瀬葵によるキャラクターデザインで話題の『アイシア』。いったいどんなゲームなのか？ 制作サイドからみた七瀬キャラの持ち味と、ゲームシステムについて、担当ディレクターにうかがった。

すよ。人間が潜在的に持っている精神的な力をこう呼んでいるのですが。これが、すべての要素──戦闘であるとかふだんのイベントなどに関係してくるんです。気持ちが高まっているときには強く働き、逆に落ち込んでいるときには弱くなる。その時々のキャラクターの精神状態が、そのままイベントなどに反映されてしまうんです。このLAVという概念をシステムとしてまとめるにあたって、どういう形にしようかとかなり試行錯誤しました。
──新たな可能性を追求したRPGだということですね？
中村：はい。LAVの力をプレイヤーがうまく使ってその結果が跳ね返ってくるというのが、今までにない新しい試みではないかと思っています。
──制作段階で苦労されているのは、どんなところですか？
中村：キャラの感情の出し方ですね。ちょっとした表情の変化やそぶり、セリフを出すタイミングなどでまったく違う演出になってしまいますので、ひとつひとつを計算しないといけないんです。動きひとつにしても、キャラの性格によっていきなり動き出すのか一呼吸おいて動き出すのかといったような調整をして、動きを見れば性格がわかるようにしています。
──キャラクターデザインを七瀬葵さんに依頼した理由は、どのあたりにあったのでしょうか？
中村：ゲームの中でデリケートな部分を出していきたいと考えたとき、「強いキャラ」の絵が乗ってしまうと全然違うゲームになってしまう。だから、人の繊細な気持ちを表現できる人にキャラクターデザインを頼もうという話になって、七瀬さんの名前があがってきました。七瀬さんの絵は、繊細なだけではなく、その中に芯の強さを感じさせる部分もあるので、引き受けていただけてよかったと思います。
──七瀬さん側からも意見が出てくるということは、あったのでしょうか？
中村：七瀬さんにお願いするとき、こちらからあまり細かい指定はしていないんです。職業と年齢と性格くらいしか決まっていませんでした。あまり制約が多いと、七瀬さんの想像力を型にはめてしまうという恐れがあったので。あとは七瀬さんの中で膨らませて描いてもらうということで、いろいろ考えていただきました。その中で、アイデアもたくさんいただいて、今のような形に詰めていったんです。ほんとうに相互作用で作り上げていったという感じですね。
──キャラクターのデザインはスムースに決定したのですか？
中村：キャラクターによっては即決定というものもありましたし、翔やユカは何度かデザインを変えました。特にユカの場合はヒロイン的なキャラということもあって、七瀬さんのほうから自分で納得のいくものに仕上げたいという申し出がありました。ほぼ完成していたデザインをがらっと変えて、やり直しされたんですよ。
──七瀬さんのキャラを画面上に再現する上で苦労された点はありますか？
中村：七瀬さんのタッチを画面上で表現するのが非常に難しかったですね。線が細いし、塗りが水彩系のぼかしなどを使った淡いタッチなので。ゲームですから背景との合成という問題もありますし、あまり色が薄かったりすると背景によっては合わなくなってしまうんですよ。ですから、画面上で再現する際、少し色を濃いめにしながらも、水彩のタッチも残しつつというふうに調整するのに時間がかかりましたね。チビキャラの作成にしても、七瀬さんの絵を小さくしたときに出てくる違和感をどうしようかということで、ずいぶん作り直しました。1ドットの違いで顔の輪郭などが違ってくるんですよ。
──アイシアの原住民、月光族と火竜族の衣装も七瀬さんのデザインなのですか？
中村：そうです。衣装については、すごく考えていただきました。それぞれの部族の形というものがありますから、その区別がはっきりとついて部族の色のようなものが出てこないといけませんよね。部族における統一感のようなもの

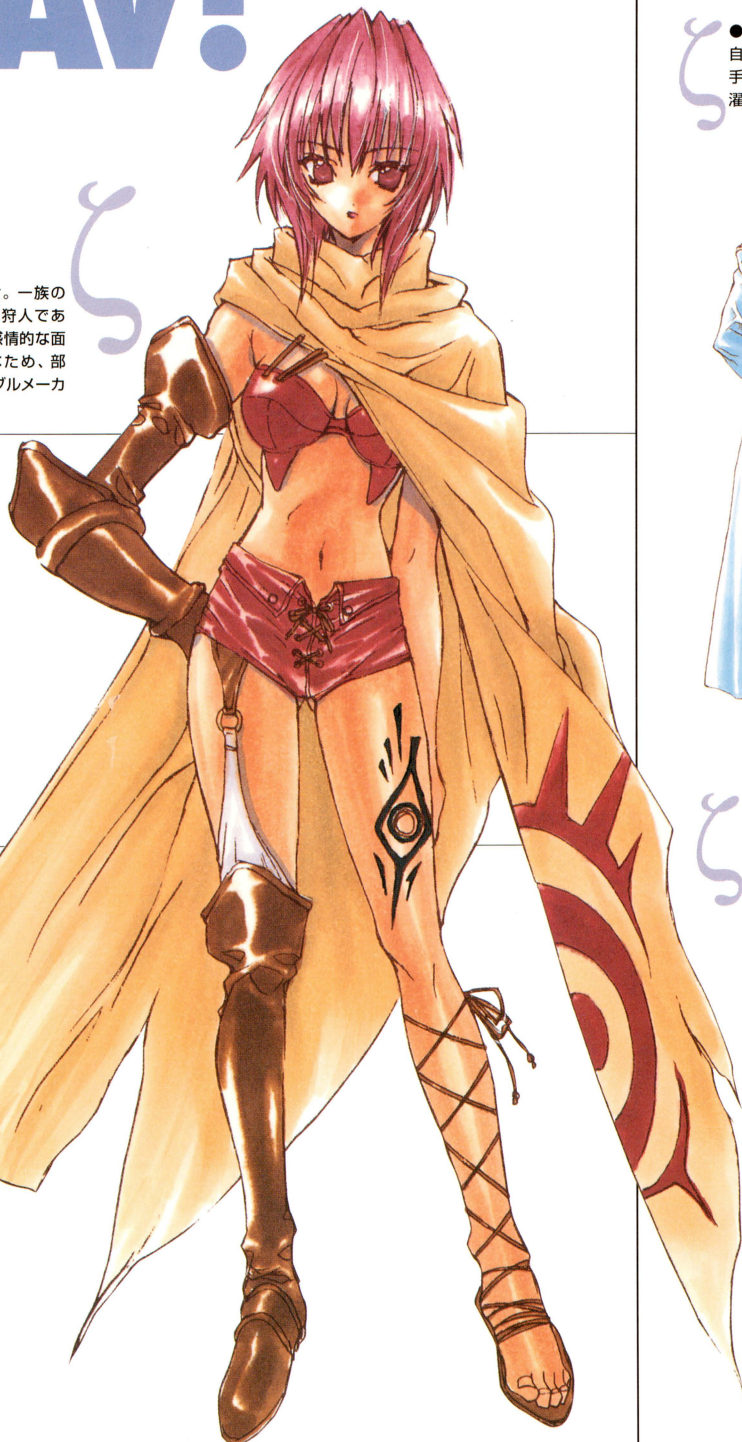
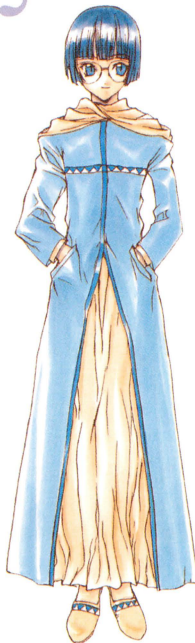
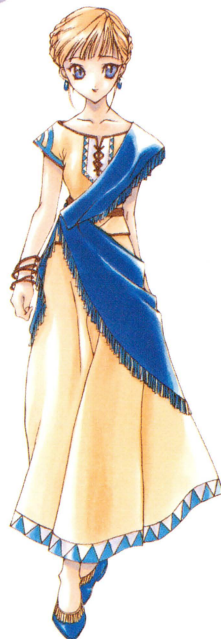
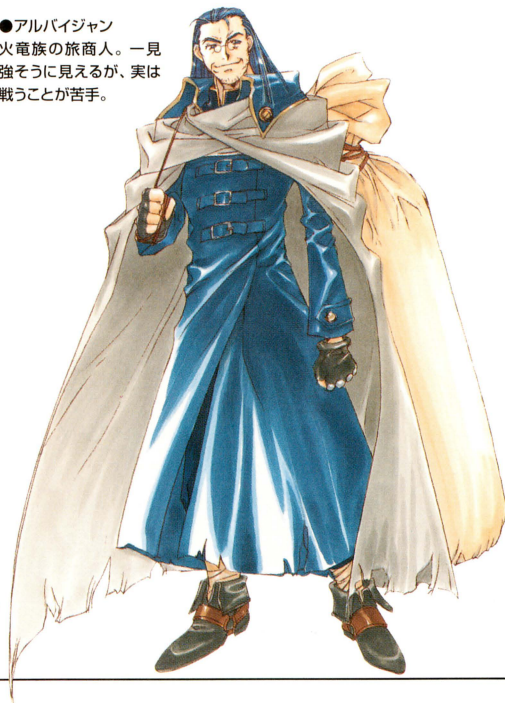
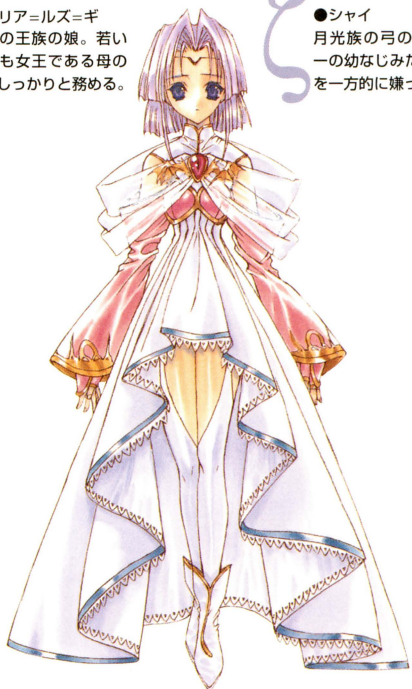
SHOU NIIMI
●新見翔
本編の主人公。少々ぶっきらぼうな面もあるが、責任感が強く、仲間からの信頼も厚いパーティのリーダー。恋愛沙汰には鈍い一面も。

HIKARU ITO
●伊藤ひかる
ユカとは親友だが、引っ込み思案な性格のせいで、友人はほとんどいない。芸能界デビューのために転校が決まっている。

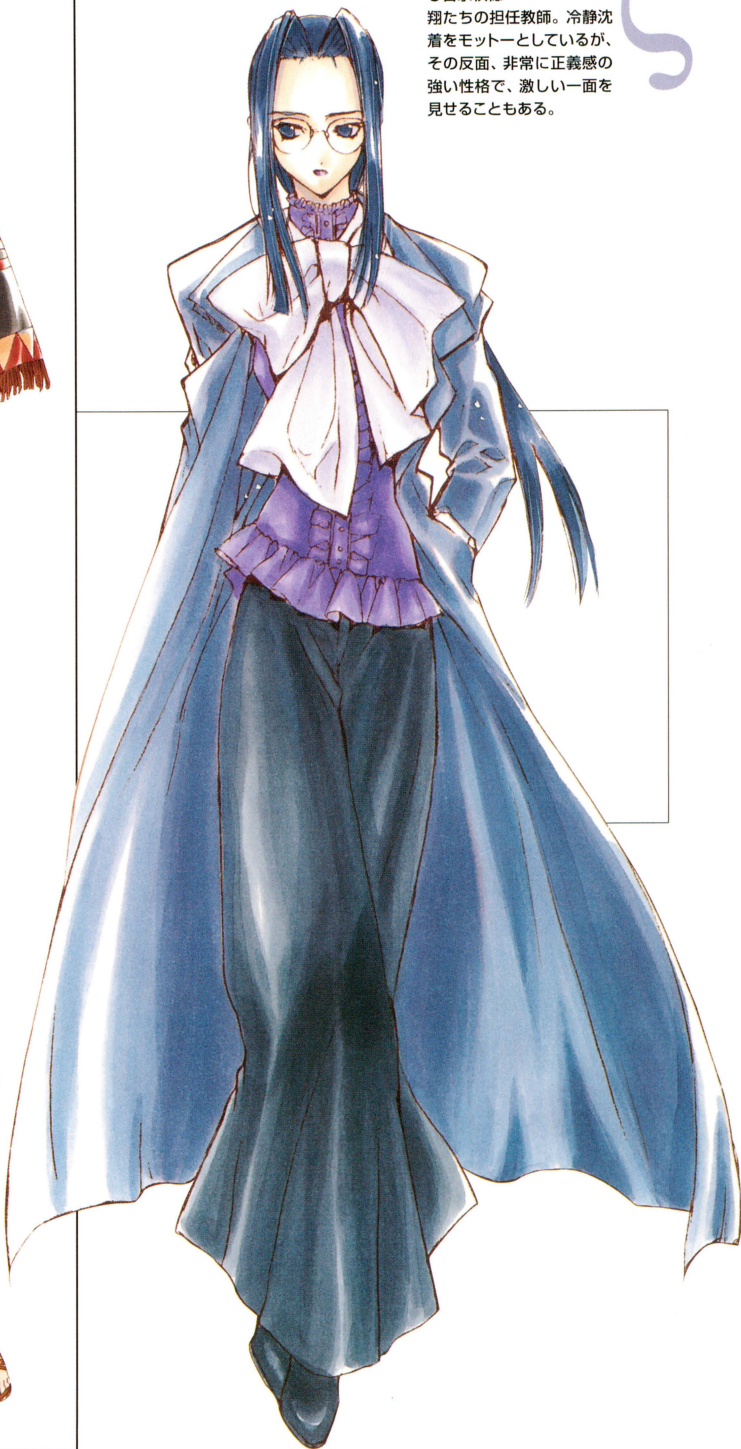
を打ち出すまでが長かったです。
──登場人物がかなり多いようですが、最終的には全部で何人くらい登場することになるのでしょうか？
中村：いっぱいです（笑）。七瀬さんのデザインというと女の子のキャラクターというイメージが強いと思うのですが、今回若い男性からお婆さんやお爺さんに至るまでかなり幅広く描いていただいているので、また違った七瀬ワールドを見ていただけるのではないかと思います。
──キャラクターデザイン制作中のおもしろいエピソードなどはありますか？
中村：ひかるというキャラがいるのですが、七瀬さんにこの子はアイドルの卵で、という話をしたところ「じゃあ武器はマイクですよね！」と言うんですよ（笑）。マイクをぶんぶん回している絵まで描いてくれて、歌っているときにうしろから後光が射していたりする（笑）。
──おもしろい（笑）。そうすると、キャラクターは最初から武器などを持っているのですか？
中村：異世界に飛ばされてから、はじめは学校の中で使えそうなものを見つくろって移動する

●高木学
翔の友人。ヒトシと仲がよく、いっしょに行動しているが、性格は正反対。

Love!!Love!! LAV!

LU
●ルー
月光族の少女。一族の中では優秀な狩人であるが、精神・感情的な面では未成熟なため、部族内でもトラブルメーカー的な存在。

●マテリア
自称月光族一の発明家。手先は器用だが、炊事洗濯を苦手としている。

●ファンナ
ランドーの娘。ルーの数少ない友人で、彼女の起こすトラブルの仲裁役。

●アルバイジャン
火竜族の旅商人。一見強そうに見えるが、実は戦うことが苦手。

んですよ。ひかると吉永先生のふたりは弓道部なんで弓ですね。ユカは格闘家の娘なので最初は武器はいらないなんて言ったりします。
──では、最後に『アイシア』のアピールポイントを教えてください。
中村：アイシアのキャラクターはひとりひとりがいろいろな考え方を持って生活しているわけですが、いきなり異世界に放り込まれて不安になったりすることもあると思うんです。突然見知らぬ人が現れて、その人と親しくなっていくというのも、とても難しいことですよね。そういう感情の動きや仲間との信頼関係に、ぜひ注目していただきたいです。こういった感情の変化がゲームのシステムやストーリーに大きく関わってくるというのは、新しい楽しみだと思うんですよ。このゲームで、人間ドラマを楽しんでください。

PROFILE

●中村陽子
（なかむらようこ）
株式会社アトラス CS制作販売部 CS一課 制作担当。
本作品では、全体のディレクションを担当。

夢のつばさ
それぞれの絆

STAFF INTERVIEW

発売以来着実にファンを増やし続けている本作品への制作サイドのこだわりをシナリオとグラフィックの両面から制作中の裏話をまじえて語っていただいた。

PROFILE

●佐藤英之
（さとうひでゆき）
ディレクター。おもな作品はサターン版『KISSより…』など。

●梅田伸明
（うめだのぶあき）
今回、はじめて美少女ゲームのシナリオに挑戦！ヒロインのしずくのシナリオを担当。また、ほかのキャラクターのプロットも手がける。

夢のつばさ

キッド	
発売中	6,800円
テキストアドベンチャー	1人プレイ

制作者インタビュー
ディレクター・佐藤英之／メインシナリオ・梅田伸明

それぞれの想いを乗せて

――『夢のつばさ』は、どのような経緯で今の形になったのでしょうか？

佐藤：最初は、今までの「美少女ゲーム」とは違う方向で、少しだけファンタジー要素を加えた美少女ゲームのプロットを作っていたんです。でも、中世を舞台にしたファンタジーになると美少女ゲームとは違うものになってしまうので、現代を舞台にファンタジーの要素を加えた作品を作ってみようということになったのが、そもそもの始まりです。

――いわゆる「美少女ゲーム」としては、登場する女の子が４人というのは少ないようにも思われますが……。

梅田：女の子がいちどに大勢出てきて同時進行で攻略するような形ではなく、主人公の心の動きや女の子たちとの恋愛感情の絡みを強く打ち出すようなゲームにしたかったんです。女の子の数が少ない分、キャラクターひとりひとりの掘り下げ方は、ほかのゲームよりも深いものになったのではないかと思っています。

――キャラクターを掘り下げるとなると、シナ

イラスト協力／ソフマップ

リオのテキスト量は、そうとうな分量になったのではありませんか？
佐藤：これはシナリオライターの狙ったことでもあるんですが、ふつうのゲームのように重くて意味ありげなセリフを使うのではなく、主人公とのなにげない会話を積み重ねることによって、女の子の印象を高めていくような手法を取りたかったんです。だから日常的な言葉のやりとりをわざとたくさん入れてあって、当然シナリオの量も多くなります。そういうところが、新鮮に感じていただけるのではないかと思います。
――キャラクターの性格づけも、たいへんだったでしょうね。
佐藤：はい。特にしずくはたいへんでした(笑)。
梅田：めちゃくちゃたいへんでしたね(笑)。彼女はけっこう、ボケボケなキャラで、恋愛感情などをあまり表に出さないタイプなんですよ。でもボケっぱなしだと、いっこうに恋愛が進まない(笑)。だから、感情表現のバランスをうまく取って、彼女の性格をシナリオに反映させるのに苦労しました。
――しずく以外のキャラクターは、どのような狙いで性格設定されたのでしょうか？
梅田：主人公の幼なじみである勇希は、気の強いふつうの女の子で、性格づけはしやすかったです。でも、セリフの量はほかのキャラと比べて、めちゃくちゃ多いんですけど(笑)。
佐藤：下級生の桜花に関しては最初からぶっ飛んだキャラにしようということで、「こんなヤツはいないだろう」というくらいの極端な性格にしてあります(笑)。プレイヤーの好みに合えばすごくハマっちゃうかもしれないけど、ダメな人は全然ダメなキャラかもしれないですね。女子大生の志菜乃は、重さのようなものと大人の魅力を兼ね備えた女性ということで設定しました。ヒロイン4人の中では異色のキャラといえます。
――美少女ゲームでよく出てくる「メガネっ娘」はいないんですね(笑)。
佐藤：当初の予定では、志菜乃がメガネっ娘になる予定だったんです。でもメガネっ娘にすると、トボケたキャラかキツイ印象のキャラか、どちらかになってしまうでしょう。志菜乃はおトボケキャラじゃないし、キツくしすぎると大人としての魅力を出しにくくなってしまうということで、メガネをかけさせるのは断念しました。
梅田：キャラをもうひとり出せれば、その子がメガネっ娘になっていたんでしょうけれど(笑)。
――主人公がウルトラ・ライト・プレーンを操縦するということですが、これはかなり珍しい設定ですね。
梅田：最初は複葉機の赤とんぼを軸にして話を進める予定だったのですが、これだとあまりにも現実味がないんですよね。高校生だと飛行機の免許も取れませんし(笑)。舞台がカナダとかなら現実味も出てくるのですが、出てくるキャラがみんな外国人になってしまうと、今度はプレイヤーの方が引いてしまう。そうした経緯で、今の設定に落ち着きました。でも、空を飛んだことがある人がまわりにいないんですよ。プレイヤーの方もおそらくそうでしょうから、間違ったことを書いたら、それが知識として受け入れられてしまうかもしれない。だからこそ、その部分でうそをついてしまわないよう、きっちり調べてから書きました。
――成瀬ちさとさんにキャラクターデザインを依頼された理由を教えていただけますか？
佐藤：今までの感覚とは少し異質なデザインがほしかったのですが、それにはアニメ絵的な塗り方の感覚では弱いだろうと。そこで、水彩的なCGを描いていらっしゃる成瀬さんにお願いすることになりました。
――成瀬さんの絵の魅力はどこにあるとお考えですか？
佐藤：独特の温かみがあるところですね。きっちりと線を打ち出すような描き方ではないところに、優しさのようなものを感じるんですよ。絵柄や色の使い方もそうなんですが、冷たいデジタル系の絵ではなく、癒し系の絵になっているところが魅力ですね。これならゲームの内容にもピッタリというわけです(笑)。
――成瀬さんの絵をPSで再現する上で苦労された点はありますか？
佐藤：パソコンのモニターで見るときとは違い、PSを通してふつうのテレビ画面上で見ると、カチッとしたアニメ調の固い絵に見えてしまうんですよ。そうなると成瀬さんの絵の柔らかさが消えてしまうので、それを修正してテレビの画面で成瀬さんのタッチを再現するのに苦労しました。
――最後に、このゲームのアピールポイントや、プレイヤーの方へのメッセージをお願いします。
梅田：私は今回初めて美少女ゲームのシナリオを書いたのですが、プレイした方にどのように受け止めてもらえるのか、とても楽しみにしています。プレイしたあとホッとできるような作品にしたつもりですので、そういった部分を感じていただければ幸いです。
佐藤：人の生き死になどの深刻なテーマを背負わせなくても、いい作品は創れるのだということを世に問うた作品です(笑)。重たいゲームに飽きた方は、ぜひプレイしてみてください。

ディレクター・筧 行夫インタビュー

癒してくれるゲームキャラ

──『HAPPY★LESSON』本編は、当初「ビジュアルノベル形式」と発表されていましたが？
筧：あの先生（ママ）に会えると思ってそこへ行ったら別の先生がいて、結果的に目的とは別の誰かとハッピーエンドになる。そんな偶然性があったほうがおもしろいだろうと思って「アドベンチャー形式」にしました。でも、ただ行動して、誰かに会って、イベントをこなすだけの、単なるアドベンチャーゲームではありません。文章のつくりには少しノベル的な色合いも出して、キャラとプレイヤーの感情がきちんとゲームの展開に関係してくるようにしています。
──もとは雑誌の読者参加企画ですが、ゲーム化する際に気をつけたところはありますか？
筧：まず、プレイヤーがとにかく気持ちよく、ひたすらHAPPYになれるようにしたいということでした。それと、脚本を書く段階で、セリフそのものの量を少し減らしてすべてを説明せず、言葉の背後にある感情をかもし出せるように気を遣いました。キャラそれぞれの性格はしっかり決まっていても、それを書きすぎてしまうとストーリーに「間」がなくなってしまいますよね。きっちり決めつけてしまうよりも想像の余地があるほうが、理想のママや先生をさらに自分の中で作り上げることができると思いますし。
──年上の女性を恋愛対象にする中で、ふみつきのような同級生的存在のキャラが登場するのはなぜですか？
筧：いかにたくさんの女性を用意して、その女性たちとどうやって遊んでもらうかがポイントなんです。年上好みの人だけを対象にするのではなく、同級生を登場させることで、メガネっ娘や同級生タイプの子が好きな人たちにも満足してもらえるように、と。ファンが多ければ多いほど作品にパワーが出ると思っていますので。
──目的のキャラをひとりに絞れなくて悩んでいるファンも多いみたいですね。
筧：そうですね（笑）。悩んでいるということは、誰かとハッピーエンドになったら、次は別の誰かと仲良くなろうと、繰り返し遊ぶということですよね。そういう意味では長く楽しめるソフトになると期待しています。ちなみに、雑誌の読者投票で人気があるのは、やよい、むつき、きさらぎの3人ですが、うづきとさつきも、脚本では、とてもいいキャラに仕上がっているんですよ。だからゲームをやってみると、印象が変わると思います。できれば、全キャラで遊んでもらって、それぞれに秘められた意外な一面も知っていただきたいですね。
──この作品の人気の秘密は、どこにあると思いますか？
筧：この作品の基本は「我慢」ではなく「いいことばっかり」というご都合主義にあります。ママといってもほんとうの母親ではありませんし、年齢も22歳前後の設定で、恋人のように無条件で甘えられる存在。しかも登場する全員が自分のことを好きだという、まさにプレイヤーにとってはHAPPYな設定になっています。唯一、つらい部分があるとすれば、学校には秘密でママになってくれているので、ほかの誰かがいるときにはママと呼べないことくらいでしょうか。でもそれは、秘密を共有しているわけで、つらいというよりは満足感のほうが大きいですよね。あと、実際の母親はあんなに愛情をくれないけれど、『HAPPY★LESSON』の彼女たちは無償の愛をくれる、理想の母親に通じる愛をくれるので、癒されているというファンも多いんですよ。なかなか深いものがあるなと思ってます。
──最後にファンへメッセージをお願いします。
筧：企画本来のイメージを壊さないように、たいせつに作っています。『ファーストレッスン』で、キャラへの愛をさらに深めて、本編の発売を楽しみに待っていてください。

HAPPY★LESSON 先生がボクのママ!?

癒

DIRECTOR INTERVIEW

**学校では憧れの先生が
家ではやさしいママに！
無償の愛をくれる
キャラに愛されよう。**

データム・ポリスター
今冬発売予定　予価6,800円
アドベンチャー　1人プレイ
VGAボックス対応

PROFILE

●筧 行夫
（かけひゆきお）
株式会社データム・ポリスター代表取締役。
『ルームメイト』シリーズなど、美少女を中心にしたヒット作を数多く制作。本作品ではディレクターを担当。

My teacher is ideal mam!

Illustration MUTSUMI SASAKI

一文字むつき
二ノ舞きさらぎ
三世院やよい
四天王うづき
五箇条さつき
七転ふみつき

DESIGNER COMMENT
ささきむつみ

キャラでいちばん好きなのは、さっぱりしてる性格のさつきです。ショートカットが好きなんですが、実は意外と描きにくかったりします。最初にデザインをしたということもあり、描き慣れていますので、むつきの先生バージョンは描きやすいです。手になじんでるカンジですね。

INSIDE OUT

オリジナルコミック連載開始記念

自分の中に残された夢 高雄右京インタビュー

**次号より、オリジナルコミック連載開始の
高雄右京氏を直撃。
今回は連載開始プレ企画として、
高雄氏の横顔、知られざる素顔と、創作のヒミツ、
そしてちょっとだけ新連載作品の予告など、
お話をたっぷりうかがうことにしよう。**

『To Heart』でブレイクすると、いきなり部数のケタが上がった

──月並みな質問で恐縮ですが、まずはプロフィールから教えていただけませんか。
高雄：僕は、小平の武蔵野美術大学の短大出身なんですよ。そこでデザインをやってまして。そのあと日本ファルコムというゲーム会社に入ったんです。当時はスーパーファミコンだったんですが、キャラクターとか背景なんかを、ドットでポチポチと(笑)、描いてました。要するに「ドッター」ですね。今だったら、ポリゴンのモデラーとか、やってたかもしれません。でもただドッターって、絵を描く仕事じゃないので、そういう意味で欲求不満がありましたね。それに就職したときからグラフィッカーとしてプロになろうという欲求もなかったし……(笑)。
──プロとしてマンガを描き始めたのは、会社時代からですか？
高雄：ええ、友だちがフランス書院からデビューするってことになって……、ある増刊号なんだけど、ふたりでカラーの合作をやることになったんですよ。それがマンガの最初ですね。
　正式なデビューというと「電撃大王」になります。コミケで同人誌を見たから、描かないかって。代原(代替の原稿)だったのですが、誰かがきっと落とすから、必ず載るよって言われて(笑)。デビューしてから1年くらいは会社に行きながらやってたんですが、結局、就職して3年くらいで辞めまして。会社時代は「電撃大王」とフランス書院で、平均して月8ページくらい描いてましたけど、辞めてから「電撃大王」のほうで『流星雀士キララ・スター』という作品を始めて、ここでいきなり、連載が月20とか30ページとかになったんです。会社を辞めたんだから、それくらい描けるでしょう、ということで(笑)。生活もかかってましたし。そのあとが『To Heart』ですね。
──で、一気に大ブレイクしたわけですね。
高雄：びっくりしましたよ。売り上げのケタが違うんで(笑)。

ゲームと違うマンガの手法で、物語を作ると「友情話」となる？

──『To Heart』をマンガ化するにあたって、オリジナルがあるということで、苦労したのはどんな点でしょう？
高雄：あんまり言うとアレなんだけど（笑）、チェックが厳しかったのはたしかですね。たとえば連載の最初の時期にネームを切って、リーフさんにチェックしてもらうと、ファックスでダーっ！と10枚近く来て、ものすごく細かく書いてある。キャラクターについても「こんな

How do you do?

Illustration UKYOU TAKAO

本誌描き下ろし

表情は、この子はしません！」とか。
──キャラクターイメージのつかみ方が、やはり難しかったのですか？
高雄：たとえば主人公の浩之クンは、ゲーム中にはグラフィックとして出てこないキャラですね。だから僕のほうで「イメージとしては、こんなんだろう」って描いて、リーフさんへ見せに行ったんですよ。すると「実はイメージイラストがあるんですよ」と言われて驚いた。結果的には、イメージが合ってたんで、まあ大丈夫でしょう、ということにはなったんですが(笑)。イメージに関して言えば、元々ファンが多い作品なだけに、意見もさまざまなんですよ。「合ってるのでイイ」とか「まったく絵が違います」とか(笑)。そんなに離れてるほうじゃない、と自分では思うんですけど(笑)。

それと最初の予定では、連載は単行本１巻分だったんですよ。１巻分５話で、人気のある３人、あかりとマルチと先輩を描いて終わりかな、って感じだったんです。ただ、どういう形にしようかというところで、結局１キャラ、ひとりの女の子を１話完結でアンソロジーみたいに作るんじゃなく、ひとつのストーリーでやる、ってことになったんです。ヒロインじゃないですか、あかりは一応。その女の子のストーリーでいこうということだけ決めて。そこに少しずつキャラを出して、エピソードをゲームから拾って、と。

ところが途中でマルチが出てきて、しかも主人公とマルチがくっついたらイカンじゃないですか、物語が終わっちゃうし。だからそうはならないように、話を持っていって……たいへんですよ。だから全体的に恋愛話じゃなく、友情話みたいになっているんですけどね、マンガのほうは。何かを取り合う、葛藤するという展開も考えられるんですが、そんなドロドロは、ああいう読者層には受けない。青年誌みたいなのはダメですから(笑)。

女の子キャラの原点は、なんと『奇面組』！

──『To Heart』のブレイクで、めちゃくちゃご多忙になったのでは？
高雄：そうですね、『To Heart』が始まってからは、毎回ページ数も多かったし、カードゲームのイラストとかいろんな関係の仕事もやってきた。『マジックパラダイス』なんかは、イラストを70枚以上描いたんですよ。マーカーで描いてたんだけど、もうたいへんでしたね。大量消費しましたもん。ＣＧだと慣れれば早いんだけど、その時には慣れていなくて。本当、細かい仕事が多くなりました。でもまあ、20代のうちは、まだ落ち着くこともないかな、って思って(笑)。理想を言えば、一作一作を優雅に描いていくと、いいと思うんですけど（笑）。
──カードイラストを拝見して感じることなんですが、すごくキャラクターの背景設定をキッチリ作っておられますよね。
高雄：イラストでキャラクターを作っていくときに、僕の頭の中では、マンガのキャラとしてしか浮かばないんですよ。マンガの中でしゃべったり、動いたりしているキャラクターとして作る、というか、頭の中でコマ割りになっている、というか（笑）。ある程度ストーリーにしてから作りますから。逆に、何もないところから絵だけのキャラクターを描くというのは苦手だし、一枚絵でポンとキャラクターイラストを描くことにもあんまり興味がないんです。
──ところで、高雄先生の「マンガ原体験」というと、どのあたりになるんでしょう？
高雄：普通に「コロコロコミック」から「少年ジャンプ」と、読んできたわけですけど。ただ、女の子キャラクターの元というと、『奇面組』なんですよ。誰も信じてくれないけど(笑)。河合唯ちゃん、とかね。
──あの、新沢基栄さんの名作マンガですか！
高雄：そう、カワイイ女の子のキャラクターを描いた、初めてのことでしたからね。それまではモビルスーツとかを描いてた。子供の頃は体験的に、モビルスーツ、ガンプラ（ガンダムプラモ）直撃！という時代だったから(笑)。いちばん強烈でしたからね。やっぱり男の子にはサンライズのロボットもの、ですよ。だから全然、女の子を描かなかったです、それ以前には。
──でも、新沢基栄がモデル、というのは、読者には信じられないかもしれません。
高雄：絵を比べてみるとわかりますよ。目のあたりとか。まあ女の子キャラのベースの部分という意味で影響を受けました。あと、マンガの影響といえば『パタリロ』とかでしょうかね。すごく好きなんですよ。絵的には指向性が違うんだけど。知識がいっぱいあって、中にギャグが出てくる、というのが。そのほかに影響を受けた方というと、士郎正宗先生、とか。ワケはわからん（笑）！　ワケはわからないけど、でもすごい。で、それっぽいメカとかをマネして描いたりして。
──やっぱり当時としては強烈だったですからね。
高雄：うーん、当時のオタクというかマニアというのは「濃ゆい」ものだったですから。

実験的な連載を始めましょう…ツボはキッチリ押さえて

──ゲーム雑誌なので、このへんでゲームの質問になりますが（笑）、どんなゲームがお好きですか？
高雄：最近は『スペースチャンネル５』(笑)。あとはゲームボーイで『Mr.ドリラー』くらいですね。ゲームボーイだと時間を食わないから、息抜きって感じでちょうどいい。久々にゲームらしいゲーム、というか…アイデアのゲームという感じがしますね。

ちなみに僕の場合、大学の先輩がセガにいた、というのもあるけれど「メガドラ派」でしたね。スーファミじゃなくて。今でも心に残るゲームがありますよ。『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』

①この机から愛くるしいキャラクターたちが生み出される。正面には高雄氏オリジナルキャラの数々が。
②使用するマシンはMacで決まり。ちなみにパレット用にサブモニターを使用してるあたりが本格派の証か。
③机上に置かれた、レゴのコレクション。こういうグッズは集め出すと止まらない、とはご本人の弁だ。
④同じく、ズラリ並んだフィギュアのコレクション。この豊かな(?)環境こそ、傑作を生み出す糧なのだ？

①
②
③
④

とか、好きでしたね。あのころの名作を「メガドラコレクション」で出してほしいくらいです。
──可能だったら作りたいゲーム、なんてありますか？
高雄：RPGを作りたいですね。僕の残された夢のひとつなんですよ(笑)、RPGのメイン・デザイナーというのが。キャラクターだけじゃなく、もっと広い意味で作れればいいな、と思うんです。世界観から設定まで。
──では最後に、新連載を始めるに当たっての構想、というのを聞かせていただけませんか？
高雄：ふつうのマンガと違って、変則的なページ構成ですし季刊だし、それを利用したいな、という気持ちはあるんですよ。具体的にはまだわからないけど、たとえば３つ世界があって、ページごとに違う世界が同時に進行していく、とか。最後にクロスさせる、とか。構成がおもしろいヤツをやりたいですね。小説だと、筒井康隆先生が好きなんです。マンガを描こう、というときには、直接的にマンガから影響を受けるより、たとえば小説から影響を受けることのほうが多いんですよ。左開きでA4の大判だから、いろんな使い方ができるでしょう。ただ、かわいいキャラクターは押さえておいて（笑）。ココが難しいんですけどね。これはいいだろう！と思ってもウケなかったりしますし。
──高雄さんは、そのへんのツボをしっかり押さえてらっしゃると思うのですが。
高雄：わからないですよ、本当に。「こういうネタが萌え萌えだろう」と思うと……何となく引っかからない、ってこともある。まあ、あんまり意気込んでやるとうまくいかない、ってことで、逆に気を抜いてやると、意外なところでウケたりしますし。まあ、それを全部つかんでたら今頃はもっと売れてるはずですから（笑）。
──ではとりあえず、肩から力を抜いて、始めましょう（笑）。次号からの連載、楽しみにしています。本日はどうも、ありがとうございました。（９月５日、三鷹某所にて）

PROFILE

●高雄右京
漫画家。「電撃大王」（メディアワークス）に『宇宙人ブルマー』を連載中。キュートで明るい女の子を描かせたら天下一品。

同人活動

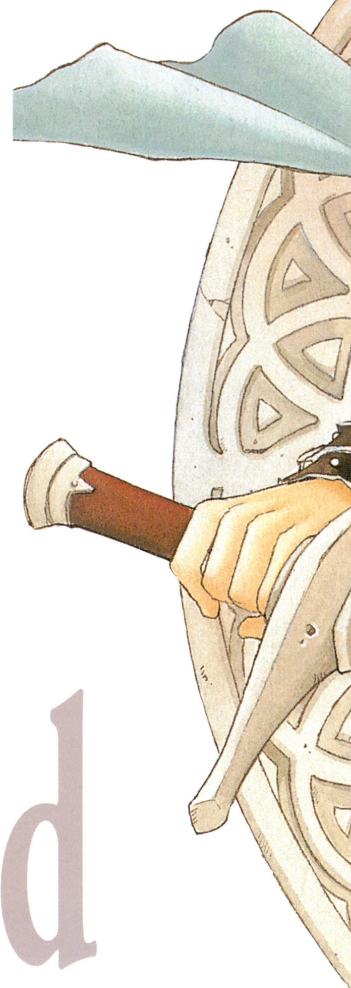
高雄さんは現在でも同人活動に力を注いでいる。『ママグル徒』シリーズほか、女の子のかわいらしさは一見の価値あり。

読者のみなさんへ

はじめまして。高雄右京です。

今回は楽しいお仕事になりそう。
まだ詳しくは未定ですが『はちゃめちゃ学園モノ』かも！？
次号からヨロシクね！

オリジナルフルカラーコミック 次号より連載開始！
ご期待ください！

To be continue

GRANDEEK－外伝－

「こひめのカラフルファンタジア」でおなじみ、桜瀬琥姫さん原作の『GRANDEEK』がOVAになった！今から待ち遠しいその内容をイラストとともに紹介！

『GRANDEEK』（原作）とは……

武器屋の一人娘、ティーア＝オルブライアント。彼女は武器の目利きであるだけでなく、武具に宿っている精霊たちと会話をすることができる不思議議な力を持っている。彼女の相棒は、大剣の精霊「グランディーク」と氷神の鎧の精霊「フォルティーナ」。それに凄腕のヒットマン、ルーク＝スレイトンと自称一流トレジャーハンターのルチアを加え（巻き込んで？）、世界一の武器を探す旅をする、大人気ファンタジーコミック。

気になるOVAの内容は……

優秀な武器を作ることで有名なマークレイタ島を訪れた主人公、ティーア。しかし、その島では、島民の裏切りで非業の死をとげた男女に代わって、島民への復讐に燃える精霊の宿った剣が、ひとりの女性を操って殺戮を行っていた。

GRANDEEK－外伝－

SPE・ビジュアルワークス

11月1日発売　DVD:6,600円／VHS:7,600円

COLORFUL fantasia vol.4

こひめのカラフルファンタジア

桜瀬琥姫
by Kohime Ohse

毎回ファンタジー世界の住人たちを
桜瀬さん流に描いていただく、このコーナー
今回はコウモリ娘の「ジャッキー」さんです

PROFILE

●桜瀬琥姫

11月5日生まれの蠍座。ゲーム『マリーのアトリエ』や『ククロセアトロ』のキャラクターデザインでおなじみ。また「月刊ウルトラジャンプ」にて、コミック『HEART SUGAR TOWN』を連載中。みなさん、よろしくネ！

●わか

年齢不詳。一応、このコーナーの案内役兼桜瀬さんのパートナー。今後、いっしょにこのコーナーを盛り上げていこうと息巻いているが、ファンタジー世界に疎く、ただいま猛勉強中。パートナーというより、助手という感じ！？

FANTASY TALK
夜空を自由に舞う少女

わか：今回のイラスト、わか的には「吸血鬼のお姉さん」に見えるのですが？

琥姫：もうすぐハロウィンじゃないですか〜。そんなわけで今回は私のいちばん好きなコウモリをモチーフに選んでみました。コウモリのシルエットが大好きなので、自分の会社のロゴもコウモリをモチーフにしてデザインしたんですよ（上のイラストにわが社のロゴのスタンプが押してあります）。彼女は吸血鬼かって？　う〜ん、たぶんね。彼女はハロウィンタウンの伯爵令嬢かもしれないし、もしかしたらただの下っ端悪魔かもしれない……。ちなみに彼女の名前は「ジャッキー・ブラッディ」です。

わか：いつも気にはなっていたんですけど、会社のロゴにはそういう理由が！　あとですね、わか的にイラストを見て思ったことがあるんですが、彼女の耳や目がすごく特徴的だな〜って。

琥姫：今回のモチーフをコウモリに決定したあとで、コウモリ＝ダークな世界といえば『ナイトメアビフォア　クリスマス』だなと思って。それで、「ハロウィンタウンに住んでいそうな女の子」をイメージしてみたンです。だから彼女のネクタイは……（笑）。余談ですが『ナイトメア』は、私がディズニー作品にのめり込むきっかけとなった作品。初めてこの作品を見たとき、メイヤーの車のネコサイレンに心奪われました……（笑）。

わか：そういう理由があったんですねー。それと、イラストを見て思ったことがもうひとつ。彼女って、古城とかに住んでいそうですよね？

琥姫：人が踏み込めない黒い森の奥にひっそりとたたずむ、古〜いお城に住んでいる……のかも。

わか：「人が踏み込めない場所」に住んでいるのか〜。じゃ、わかなら会える可能性があるのかな？な〜んて。ところで、わかにとっては「食欲の秋」がやってまいりましたが、桜瀬さんにとっての秋は？

琥姫：秋は一年中でいちばん好きな季節です。過ごしやすい気温だし、食べ物はおいしいし、色づく木々がきれいだし……自分の誕生日もあるし（笑）。それに大好きな冬の訪れが待ち遠しい季節だし！秋は楽しいことがいっぱいだから大好き。

わか：桜瀬さんの誕生日、11月5日ですもんね。わかも、もちろんお祝いしますよ！　では、最後にひとこと、ファンのみんなへメッセージをお願いします。

琥姫：『カラフルファンタジア』をスタートして今回でちょうど1年が過ぎました。実は今回が最終回！　毎回とても楽しく描かせていただいていたのでチョット寂しいですが……。またどこかでお会いしましょう♥

KOHIME OHSE
SEPTEMBER 1st. 2000

SANAE CHIKANAGA PRESENTS

CUTY! RESIDENTS VOL.3

近永早苗の おんなのこっていいじゃん!

COOL CHICK isn't she?

いわゆるふつうの、だけどなぜか気になる“おんなのこ”。
こんな子、あなたの身近にもいませんか?
第3回目は「深村ちひろ」ちゃん。
彼女もそんな“おんなのこ”のひとりです。

CHIHIRO MIMURA

旦那のタッちゃんに、「ますます顔が丸くなった」って言われてプールへ。タッちゃんだって人のこと言えないよ~だ。

私のほうがひとつ年上なのに、よく行くお店のゆずちゃんには年下って思われてたの。彼女みたいなかわいい妹?ほしかったな。

名前は男らしいけど、実は女の子の“ブンタ”。とっても寒がりで、私の服の中でちゃっかりお昼寝。もう(笑)。

また保険のおばさんに、「お父さんか、お母さんいない?」って聞かれちゃった。そんなに幼く見えるかな、私?

商店街の人たちは、みんな親切。いつも、いっぱいおまけしてくれる。うれしいけど、こんなに食べきれないよ~。

よく洗濯物を拾って届けてくれる大家さん。そんなにしょっちゅう落ちるものかな~、それも下着ばっかり……。

こう見えても、私、結婚してるんだよ! これが証拠。ウエディングドレス姿、とっても似合ってるでしょ?

タッちゃんはトラック運転手。「にぎやかでいいだろう」って、お土産はいつもちょうちん。でも、でも……。

PROFILE

●ちかながさなえ　7/9生まれの蟹座のA型。(有)ムーンパロット所属。アニメーターを経て、キャラクターデザイナー・イラストレーター。代表作は『アイドル天使ようこそようこ』『リトルラバーズ シーソーゲーム』。カエルとシブい脇役が大好き。

みんなお便りありがとう!

今回の「深村ちひろ」ちゃんは、お便りから生まれたキャラクターです。「背がちいさくて、童顔なのにもう結婚してておさな妻! 旦那さんは仕事で留守にしてるので、たまにかかってくる電話が楽しみ。さみしいけど町のみんなが親切なので平気。とくに商店街のおじさんにモテモテ!」という、神奈川県大和市の本山誠子さんが考えてくれたキャラクターをモデルにしました。本山誠子さんには、近永先生の直筆色紙をプレゼントします。みなさんも募集要項を読んでどんどん応募してくださいね。

きになる“おんなのこ”だいぼしゅう

このコーナーでは、読者のみなさんが考えた“おんなのこ”キャラクターを大募集! あなたが考えたキャラクターのイラストやプロフィール、ストーリーなどを、ぜひ教えてネ! 優秀な作品は連載に反映され、近永早苗先生の直筆色紙をプレゼント。応募方法は、はがき、封書、メールなんでもOK! また、このコーナーでは、今回登場した「おんなのこ」の似顔絵や感想なども募集中です。それでは、みなさまからの応募お待ちしてます!!

〒164-0012　東京都中野区本町3-28-19 (株)ティーツー出版
『げーむじんパートナー』おんなのこっていいじゃん係
メールはこちら。[game-jin@t-two.co.jp]
※ファイル形式はJPEG、画像サイズは640×480ピクセルまで

●東京都 国立市
椎奈菜生さん

野原 みかん
身長…162cm
体重…47kg
3サイズ…B 87
W 58
H 84
16才 女
好きなもの…動物
きらいなもの…母
世けんしらずのおじょう様。母と、服のセンスがあわないともめごとになり家出してきたが、買い物すら1人でできないので優しいおじいさんの所にいそうろう中。
おさないときに父をなくし、今は母と妹と3人でくらしている。

●三重県 津市
土井美沙子さん

SHE REMINDS ME OF THE OLD HAPPY DAYS.

16bit

新連載

16ビットのヒロインたち vol.1

近藤敏信

ここに登場するヒロインたちは
僕にとって忘れられない
ゲームのヒロインたちであり、
ゲーム好きのあなたにとっても
きっと思い出深いキャラクター
そんな愛すべきオールドゲームの
ヒロインたちへ捧ぐ……

PROFILE

9/14生まれのA型。ゲーム製作集団（有）スタジオ最前線の代表にしてキャラクターデザイナー、イラストレーター、ゲームデザイナー。代表作は『海川腹瀬』『どきどきポヤッチオ』『機動戦艦ナデシコ・ルリルリ麻雀』など。

ワルキューレの魅力に僕のハートは奪われた！

みなさんオイッス！『16ビットのヒロインたち』始まりました。まぁ8ビットのヒロインでもよかったんですけど、さすがに古すぎてわかんないとツライですしね(笑)。（自分にとっての最初のゲームヒロインは忍者プリンセスなんですけどネ（笑）。）

そんなわけなのであまり16ビットにこだわらずオールドゲームのヒロインたちを愛をこめて描いていきたいと思います。

第1回はワルキューレ嬢です。第1回にふさわしいヒロインですなあ。遊んでいた当時は、すでに仕事でゲームを作っていたような記憶があるのですが、ゲームを遊んではギュンギュン刺激受けてました。音楽も当時としては画期的なPCM音源を使用しており、画面は拡大縮小するしであこがれだったのだ。そんな魅力的なゲームの中を所狭しと動き回るワルキューレにハートをキャッチされてしまった野郎どもは全国に多数(笑)。自分もそんな野郎どものなかのひとりだったわけです。

やっぱゲームヒロインの条件って、キャラだけでなく「ゲームそのものも魅力的だ！」というトコロだと思うわけです。ワルキューレに刺激されたオイラは、ただ絵（キャラ）を描くだけでなく、ゲームデザインもやらずにはいられないわけです。

ああ、それにしても久しぶりにワルキューレを描いたけど、「純じゃの～」とか思いながらもパンチラしてしまった……トホホ(苦笑)。

作品解説

●ワルキューレの冒険

1986年にファミコンで発売され、大人気を博した『ワルキューレの冒険～時の鍵伝説～』の続編。1989年にアーケード版で稼働し、近年ではWindows版でも発売された。生命を司る神の子ワルキューレが、広大な大地マーベルランドで冒険を繰り広げるアクションゲーム。初登場から10年以上経った今でもファンの多い作品である。■発売：ナムコ

げーむじん SUPPORTER げーむじんサポーター

LET'S CONTRIBUTE ANYTHING YOU LIKE.

今号から採用されたイラスト、おたよりには読者全プレ応募券、ナットがつくよ！　自信作をドシドシ送ってね！

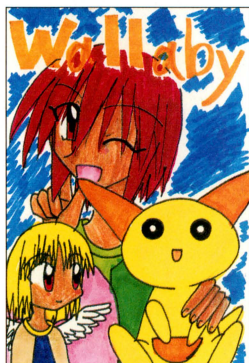
（石川県・青葉）澄んだ青空に、黄金色の髪が映えてとてもキレイだね。

（千葉県・千葉敦）リンゴ飴もいいけど、浴衣姿の花火さんのほうがもっとステキ！

「題名は『SIXTH SENSE?』。お屋敷で撮った写真、なんと芹香嬢の右上に白い影が…。洋画『シックス・センス』が元ネタです（コウコウ）」

（千葉県・芹沢ひびき）その黒い翼と妖艶な瞳に、思わず吸い込まれてしまいそう……。これからも、投稿たくさん待ってるよ！

（三重県・桜並木）寂しげな表情よりも、笑顔のほうが似合うよね！

（東京都・虹すけ）桑島法子さんの優しい雰囲気がよく表れてます。

（福島県・美濱鞘）こころちゃん、わらびー、いつまでも仲良くね！

（兵庫県・せさ太郎(P)）『KANON』はあいかわらず大人気！

（神奈川県・小田研二）イラストといっしょに送ってくれた同人誌も、楽しく読ませてもらいました。どうもありがとう！

éX-D ちょっぴり特集

（愛媛県・てっちん）理沙とローナ、あなたはどちらが好きですか？

（静岡県・服部ナシ子）アクセサリーの細かいところもバッチリっす！

（茨城県・GP-06DA1）バトルの緊迫感が伝わってくるイラスト。

読者の声 SUPPORTER'S VOICE

●『ルームメイトノベル』で由香の乳が大きいのは目の錯覚かと思っていたけど、原画のときから大きかったんですね♥（東京都・はげちょろぴ～）●『夢のつばさ』の成瀬ちさとさんには、その「ふんわり」な絵柄に注目していたので、インタビューが聞けて良かったです（滋賀県・さくや）●いま一番気になっているアニメ作品やゲームの原画集などが見れたし、特に『エクスドライバー』はとても楽しみにしていた作品だけに、今回の情報や描き下ろしのイラストなどとても気に入ってます（埼玉県・大滝修二）●『久遠の絆』と『東京魔人学園』の記事が嬉しすぎる！　一生保存しておかないと～（香川県・橋本幸典）●ビジュアル・グラフィック面を重視した誌面スタイルが気に入っています。しかも、桜瀬さんのイラストがこんなにキレイに載っているのは『げーむじん』だけですよ！（山梨県・奥村章宏）●リベッタ・プロジェクトついに発表！　プレゼントの内容がすごく気になります。がんばってNUT集めるぞ～！（長野県・小林淳）●デザイナーの方々へのインタビューや設定資料は、自分がイラストを描くときにとても参考になっています（東京都・BNR32）●リベッタさんに恋しました。藤島さん、あなたを「父さん」と呼ばせてください（埼玉県・関口政人）

（福岡県・上野浩考）ナイスバディにキュートなスマイル。こんな女性が彼女だったらいいのになぁ（笑）。

IMFORMATION おたより大募集

■採用されたイラストに15ナット、おたよりに10ナット進呈します（詳細は79ページ）。50ナットを集めて送るとすてきなオリジナルアイテムがもらえるぞ！

■皆様からのイラスト&おたよりを募集しております。官製ハガキか封書で、必ず住所・氏名（PN）を書いて送ってください。

■なお、げーむじんPARTNERホームページでも、投稿を受け付けております。
メールでの応募方法は、画像サイズは640×480ピクセルまで。ファイル形式はJPEGで、メールに添付して送ってください。

■宛先　〒164-0012
東京都中野区本町3-28-19
（株）ティーツー出版
げーむじんPARTNER　おハガキ係

game-jin@t-two.co.jp

Let's Play

紹介ゲーム解説

ここでは、本誌で取り上げたゲームのシステムやストーリーを紹介します。ソフトを購入したりプレイしたりするときの参考にしてくださいね。また、発売日などのデータは各ページを見てね！　では、スタート!!

テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン

●関連ページは6ページ

SFC版とPS版で発売された『テイルズ オブ ファンタジア』の続編が、ゲームボーイで登場。舞台は前作から100年後の世界。双子の男の子と女の子の親代わりとなって、ふたりを一人前の「なりきりし」に育てるのが目的だ。「なりきりし」は、さまざまなコスチュームを身につけることで、その職業固有の能力が使えるようになる特殊な力を持っている。旅の途中で手に入るコスチュームは、全部で100着以上もあるぞ！

夢のつばさ

●関連ページは44ページ

成瀬ちさとの描くキャラが魅力的な恋愛アドベンチャー。亡き父の夢を追い、赤とんぼ（複葉機）で空を飛ぼうとする深山直人。そんな彼の前に、瑞雲しずくと名乗る不思議な少女が現れた。夏休みの間だけという約束で、ふたりは同居を始め、次第に惹かれあうが、直人は、自分に好意を寄せる幼なじみの勇希や下級生の桜花、さらには女子大生の志菜乃も気になってしまう。5人の想いを複雑に絡ませたまま、夏は静かに過ぎていく……。

サクラ大戦GB 檄・花組入隊！

●関連ページは38ページ

大人気『サクラ大戦』がついにゲームボーイに登場！　プレイヤーは見習い隊員として、あこがれの帝国華撃団に、1か月間の体験入隊をするのだ。さまざまな訓練を重ねて能力を高め、1か月後の卒業試験に備えよう。正式隊員になれるかどうかは、日々の鍛錬の成果次第だ。もちろん、おなじみの花組隊員たちも登場するぞ。彼女たちとコミュニケーションをとり、信頼を深めていけば、隊員たちの本音や隠されたヒミツがわかる、うれしいイベントが行われるかも!?　連動している『ポケットサクラ』といっしょに、より『サクラ大戦』の世界を楽しもう！

マーメイドの季節～イメージコレクション～（仮称）

●関連ページは30&70ページ

今冬発売予定の本編は、海の見える街で起こる、ちょっぴり不思議で、せつない物語。高校生の主人公が夏休みに4人の女の子と出会う、マルチストーリーアドベンチャーゲームだ。これにさきがけて発売される予告編が、このイメージコレクション。キャラクターイラスト、イメージドラマ、声優インタビューを中心に、日常やパソコンで使えるWaveボイス集、壁紙、スクリーンセーバーなどのダウンロードデータも収録。さらに、公式HPにリンクされているシークレットページにも入れるようになっているのだ。公式HP URL→http://www.game-village.ne.jp

テイルズ オブ エターニア

●関連ページは24&66ページ

ナムコの『テイルズ』シリーズ待望の最新作。主人公の少年リッドと幼なじみのファラが、いつものように空を眺めていると、突然まぶしい光が飛んできて……！　戦闘システムでは、前作で好評だった「LMBシステム」をさらに改良。前作『デスティニー』に引き続き、いのまたむつみが描く魅惑的なキャラクターたちが、豊かな自然の溢れる平和な世界「インフェリア」と、その空の上にある別世界「セレスティア」を駆け巡る、壮大なファンタジック作品。

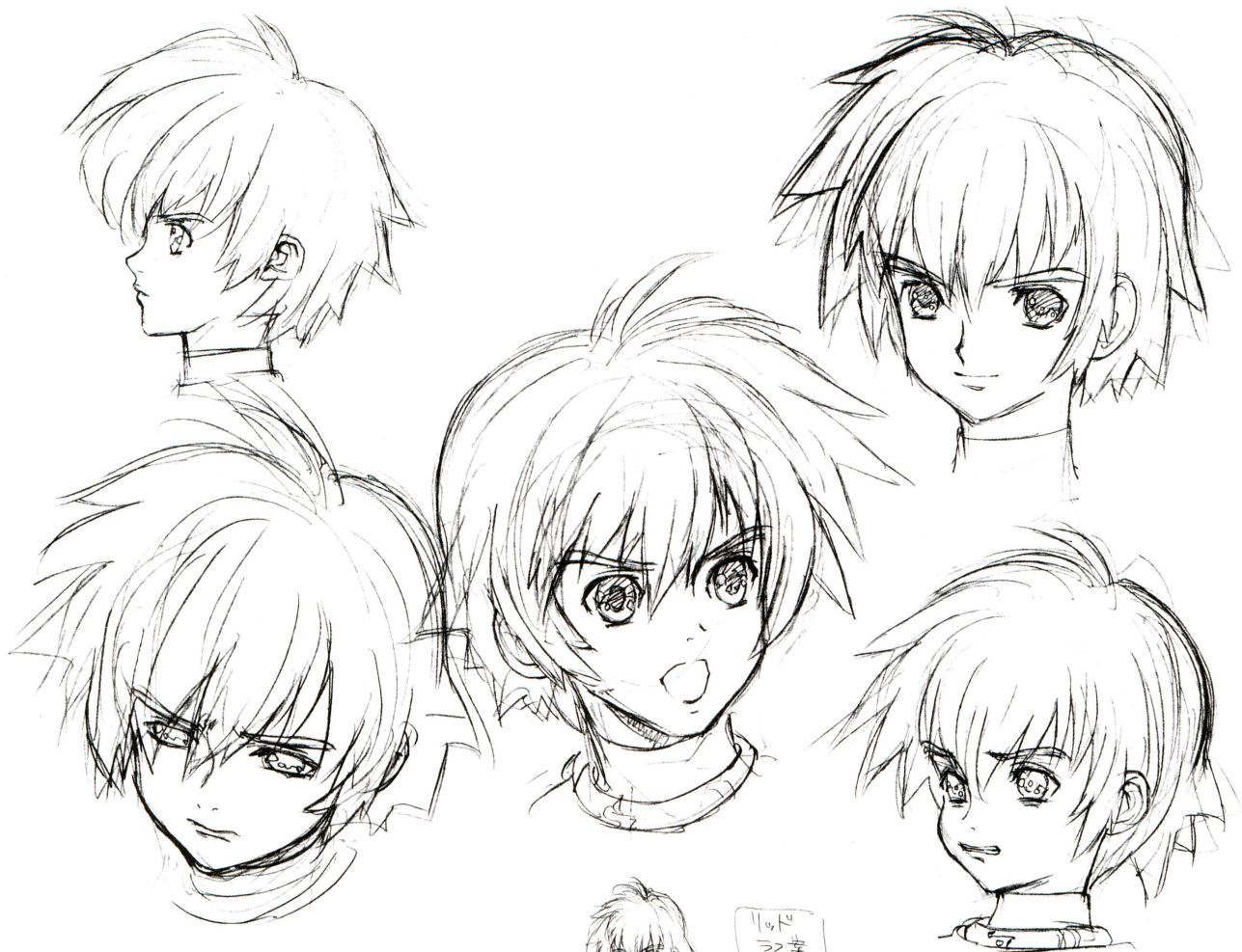
HAPPY★LESSON

●関連ページは48ページ

幼いころ事故で家族を亡くした主人公は、18歳になって施設にいられなくなり、生家に戻る。そんな事情を知った転校先の5人の先生が「私がママになってあげる！」と、家におしかけてくるという、男なら誰もが憧れるシチュエーションから始まる。性格も服装も個性的な彼女たちの中からなら、必ずあなたの好きな先生が見つかるはず。それとも、どの先生にしようか、迷っちゃう!?　発売中の『ファーストレッスン』は、イラストや設定資料集、イメージソング、専用HPへの接続などができるなど、ぎっしりつまったファンディスク。アドベンチャー形式の本編は、今冬発売予定。

アイシア

●関連ページは40ページ

新見翔の平凡な日常は、突然の地震で大きく変わってしまう。地震の衝撃から目覚めると、学校は崩壊し、多くの生徒たちが行方不明になっていた。残された先生や同級生たちとともに学校を脱出するが、そこは見知らぬ世界「アイシア」だった。イベントや戦闘に、登場キャラの感情が大きく影響する新システム「LAV」を採用。また、人気イラストレーター七瀬葵がキャラクターデザインを手がけているなど、見どころも豊富な新タイプRPGだ。

Rid Hershel

少年ながらも、主人公らしいりりしさを感じさせる表情。コスチュームでは、肩口に多少の変化が見られるが、全体的なシルエットは最初から決まっていたようだ。

MUTSUMI INOMATA

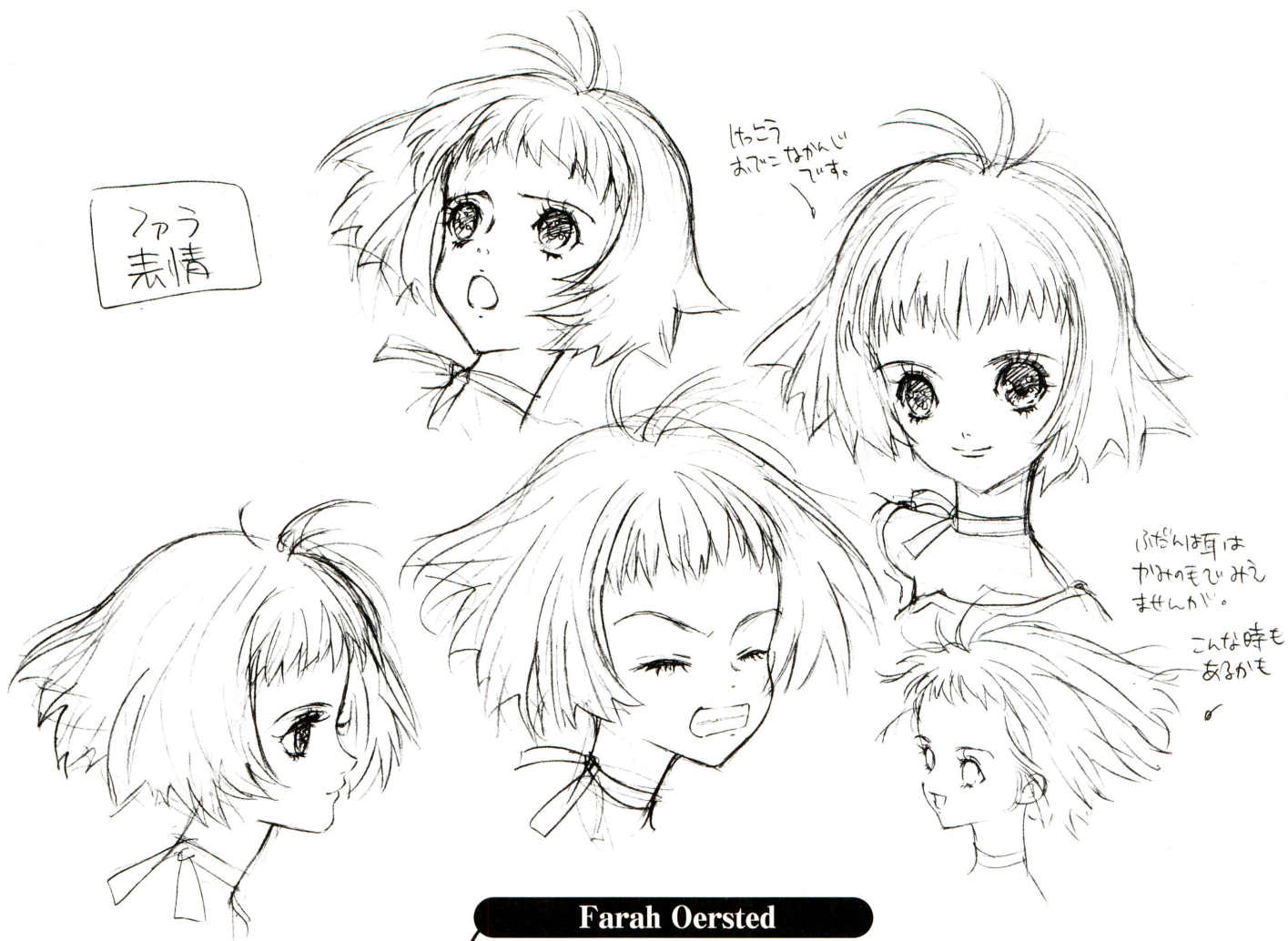
Tales of Eternia

Fascinating

ゲーム開始当初に登場する4人のラフと表情集を公開。豊かな表情のキャラたちに会えるのが楽しみだね！

PS **Tales of Eternia**

ナムコ

11月30日発売　6,800円

Farah Oersted

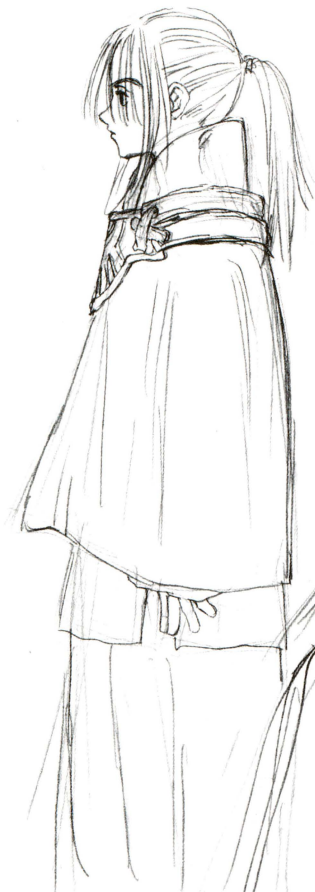
見ているだけでほほえましくなるほど、さまざまな表情を見せるファラ。髪に花飾りがついているところなど、決定稿よりも少し女の子らしい印象を受ける。

Keel Zeibel

コスチュームからも、頭脳明晰なタイプで、あまり戦闘に向かないであろうことがわかる。感情を表に出さない無愛想な顔も、また魅力的。

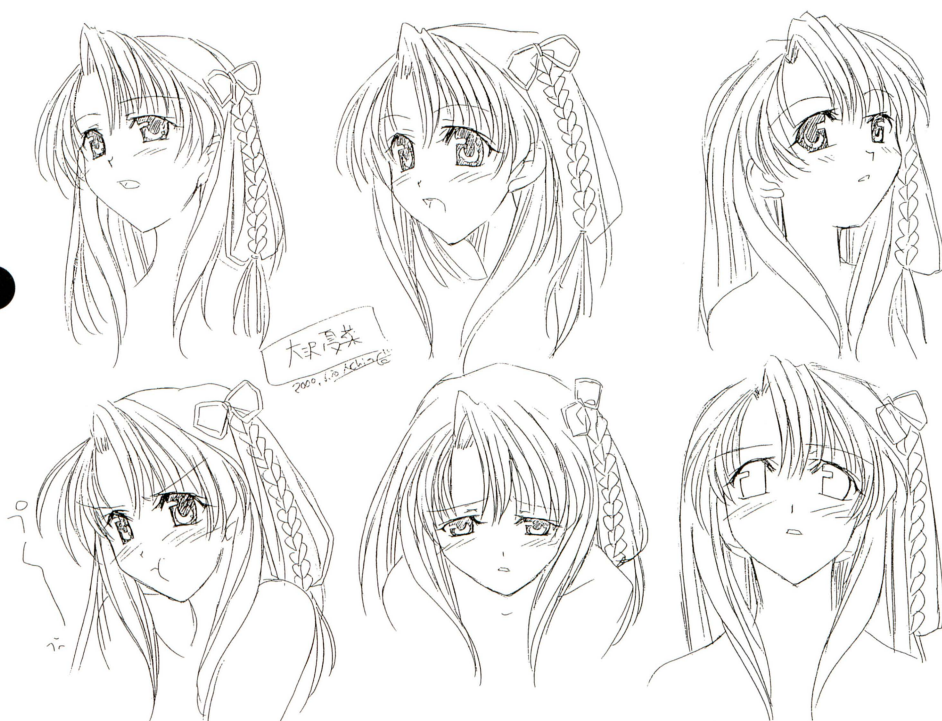
MUTSUMI INOMATA
Tales of Eternia
Fascinating

Meredy

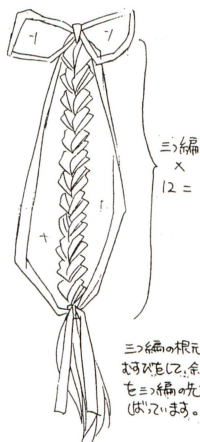
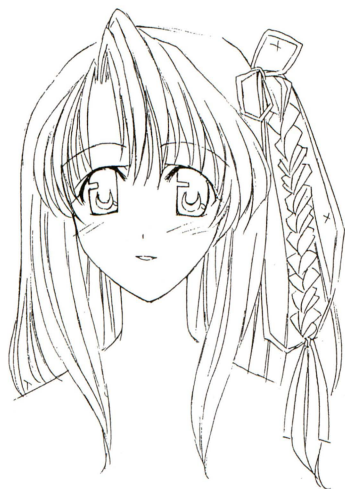
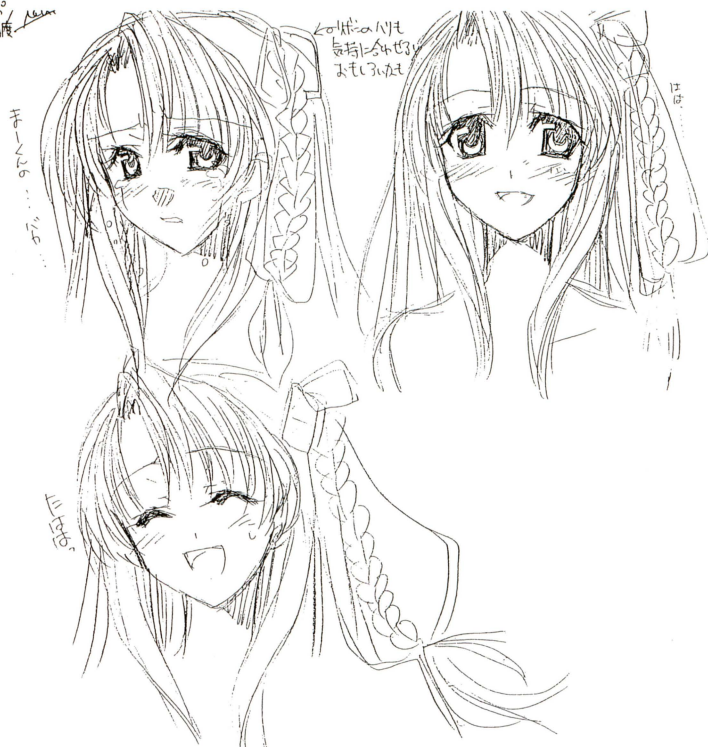
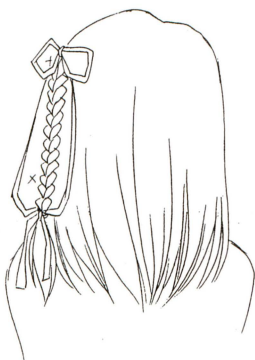
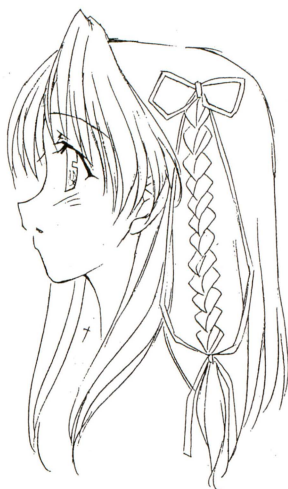
髪型やコスチュームに加えられたきめ細かい注意書きに、こだわりがうかがえる。ピンクの上着はファラのものだったことも発覚。

Private Album

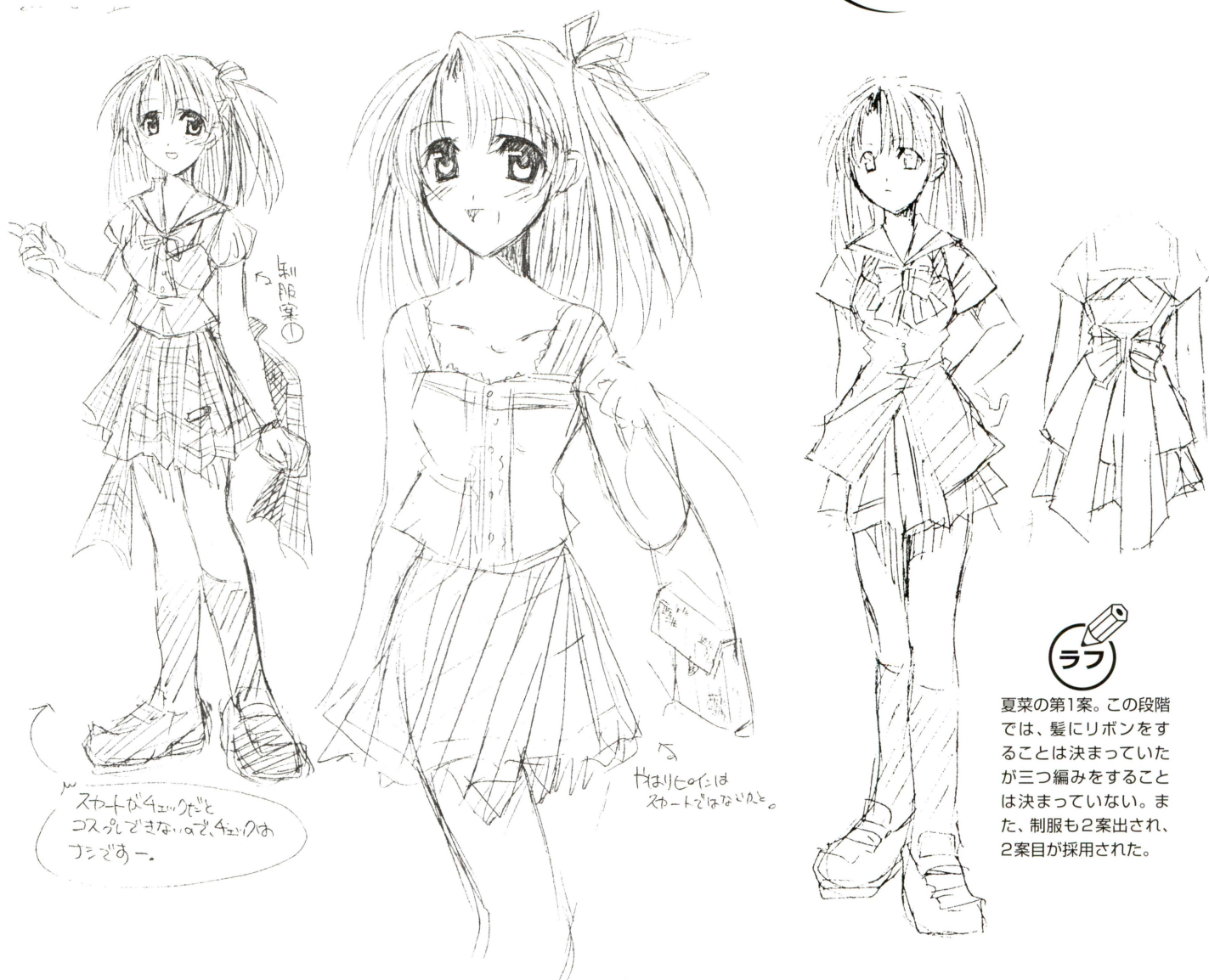
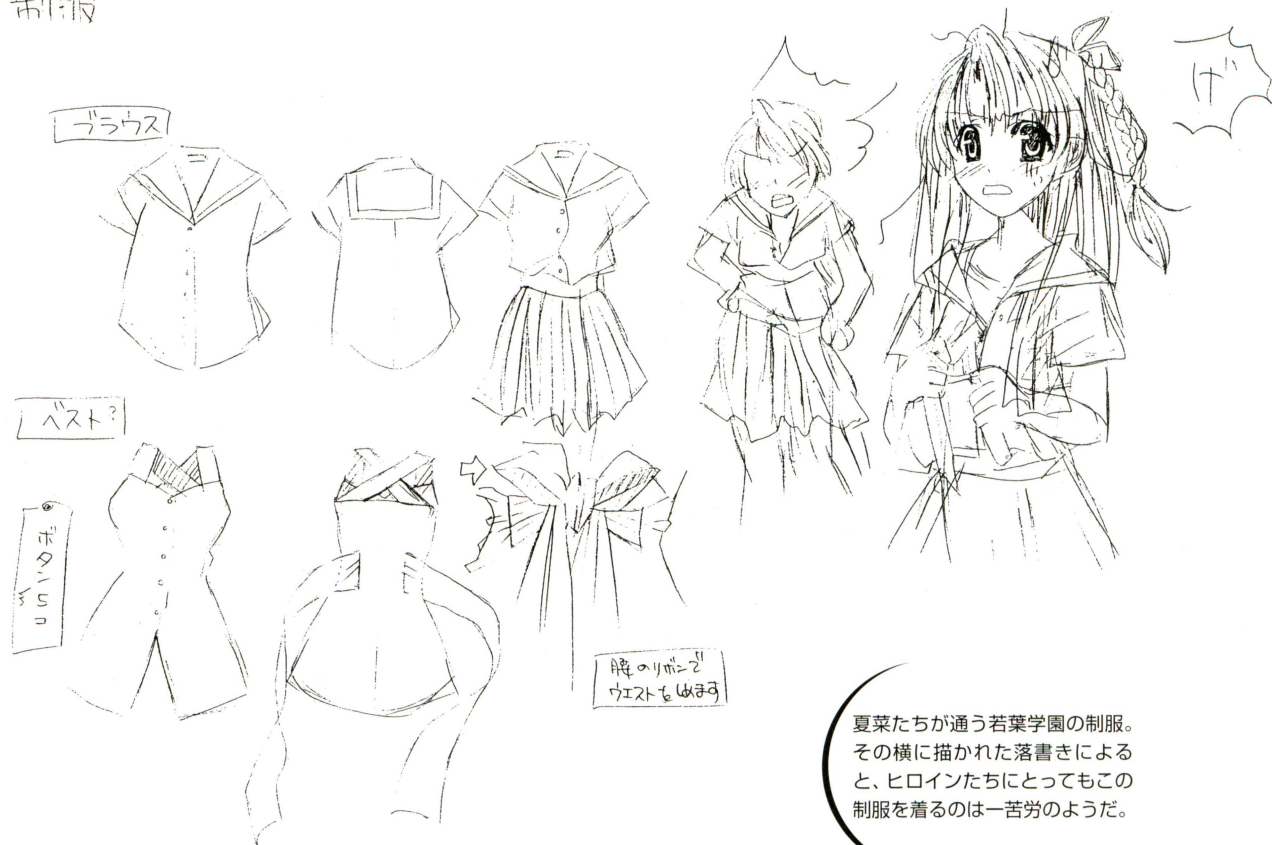
マーメイドの季節

CHISATO NARUSE

『マーメイドの季節』に登場する魅力溢れる4人の女の子たちのプライベートな素顔をここに紹介！

大沢夏菜

喜怒哀楽をハッキリ顔に出すタイプのようで、表情はネコの目のようにくるくる変わる。しかし、一か月前に両親を事故で亡くし、主人公に心配をかけたくないためにそう振る舞っている節がある。

年齢：16歳
身長：156cm
体重：42kg
血液型　：A型
生年月日：9月14日
星座：優しく女性らしい乙女座

マーメイドの季節
～イメージコレクション～（仮称）

PC
ネットビレッジ
今秋発売予定　6,800円
デスクトップコレクション

夏菜たちが通う若葉学園の制服。その横に描かれた落書きによると、ヒロインたちにとってもこの制服を着るのは一苦労のようだ。

ラフ

夏菜の第1案。この段階では、髪にリボンをすることは決まっていたが三つ編みをすることは決まっていない。また、制服も2案出され、2案目が採用された。

射撃の選手であるひなた。これはそのとき着ているジャンプスーツ。既存のものではなく成瀬さんのアレンジが入っている。

武蔵野ひなた

ショートカットがよく似合う、活動的な美少女。「女性」として扱われることを嫌い、話し方にしても服装にしても少年ぽさをわざと意識している。そんな気の強さは、表情にも表れているようだ。

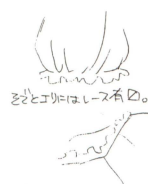
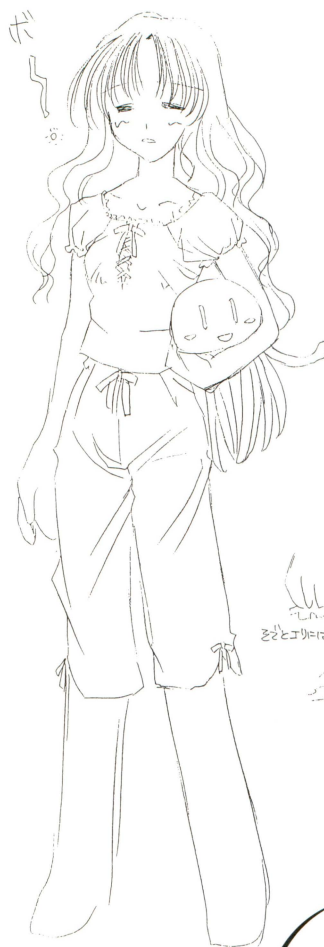
年齢：17歳
身長：158cm
体重：43kg
血液型：O型
生年月日：2月9日
星座：情熱的な水瓶座

ラフ

まだ名前すら決まってなかった第1案。変更点などはなく、このまま採用されたようだ。また、案の中にはキャラデザの成瀬さんからのアイデアも見られる。

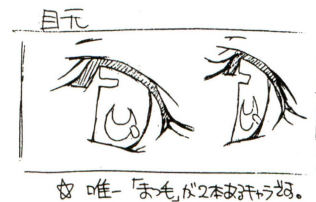
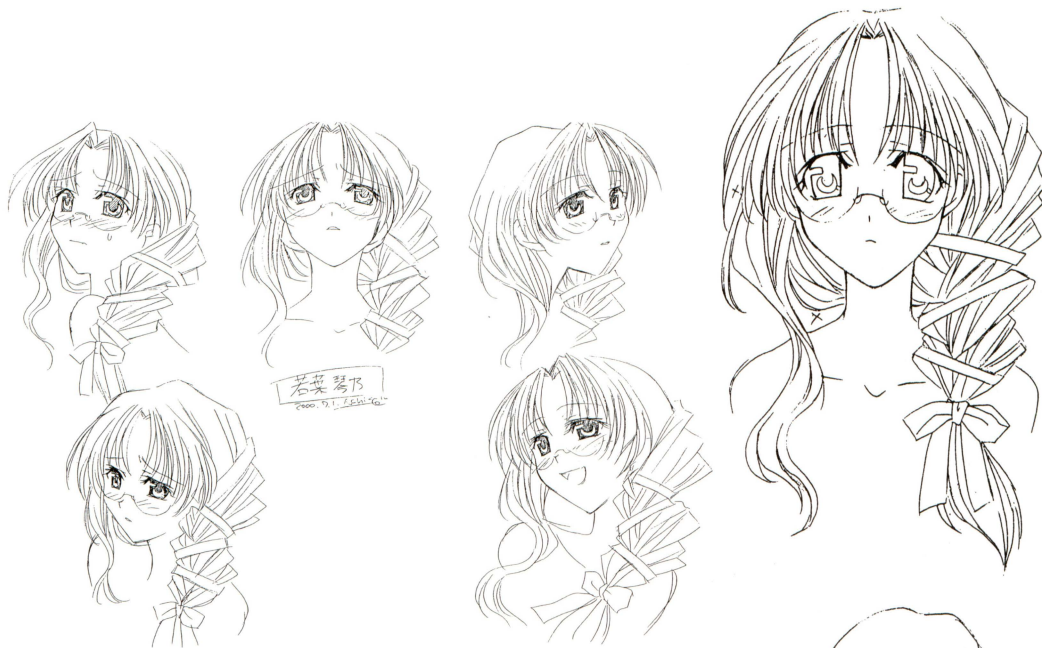
Private Album

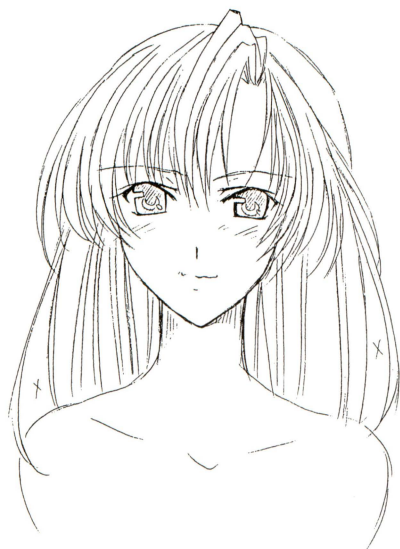
マーメイドの季節
CHISATO NARUSE

パジャマ姿の琴野。寝ぼけ眼がいい感じ。もしかして毎晩、腕に抱いているくらげのぬいぐるみと寝ているのだろうか？

若葉 琴野

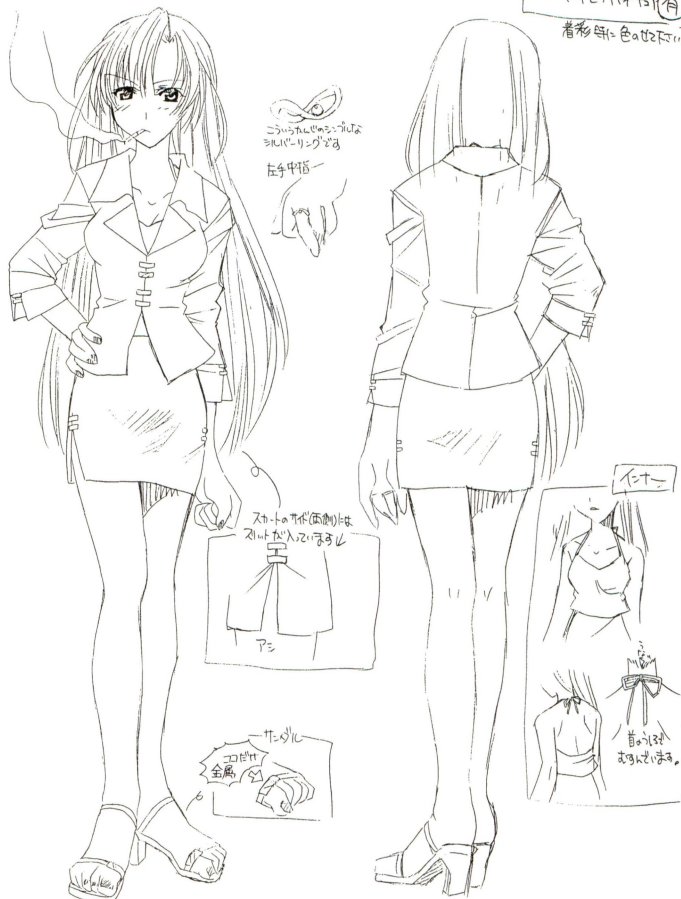
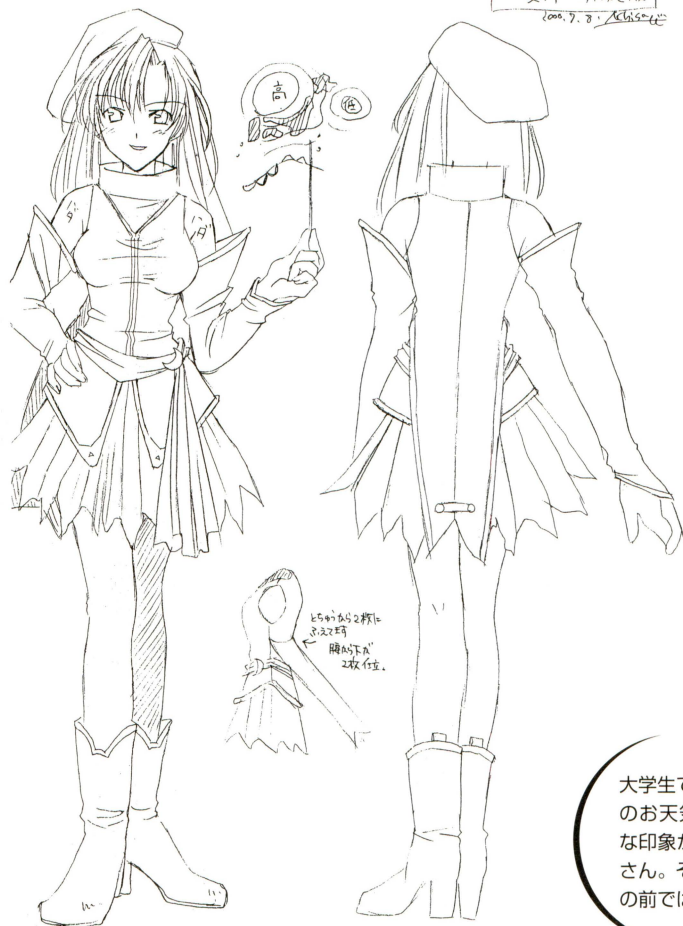
年齢：16歳
身長：160cm
体重：46kg
血液型：AB型
生年月日：6月1日
星座：二面性のある双子座

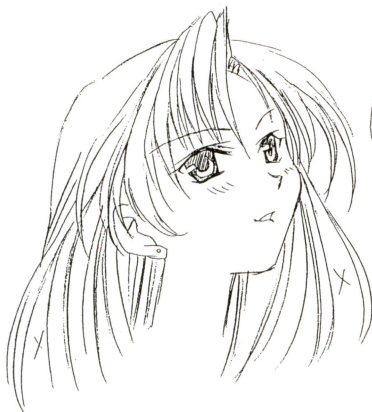
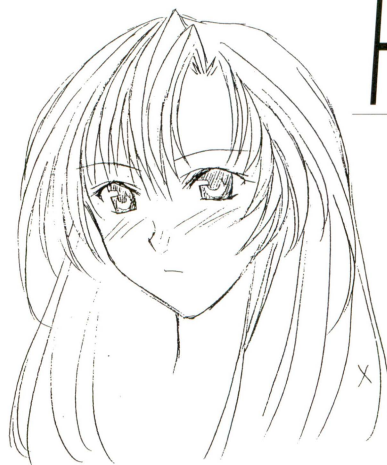
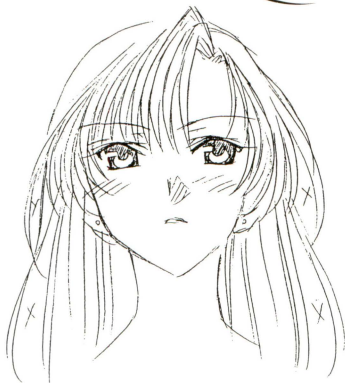
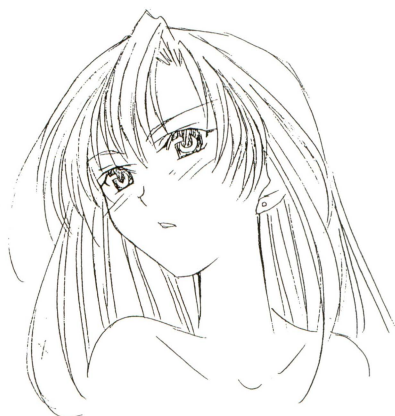
ラフ

琴野の第1案。違いは髪型で、決定稿では三つ編みはひとつになっているが、この段階ではおさげ髪を後ろでまとめた髪型も案として出されていた。

若葉 琴野

いつもおどけた印象がある琴野。人見知りが激しく、事情をよく知らない人には無愛想に映るらしい。他人に対して、にっこり笑うことができないわけではなく、うまく心を開けないでいるだけである。

片倉 優月

お天気お姉さんという職業柄、白衣を着て学者っぽいイメージの優月。決定稿に見られる派手さは感じられないが、表情などの雰囲気はそのままである。

ふだんはスーツでバシッと決めている優月だが、TVに出演するときのお天気お姉さん服はちょっと派手。意外と、この番組、局内でも名物番組なのかもしれない。

大学生でありながら、地元のケーブルテレビのお天気お姉さんとして活躍中。切れ者的な印象があるが、実はとても純情で、照れ屋さん。そんな面を隠したいがために、みんなの前では強がっている。

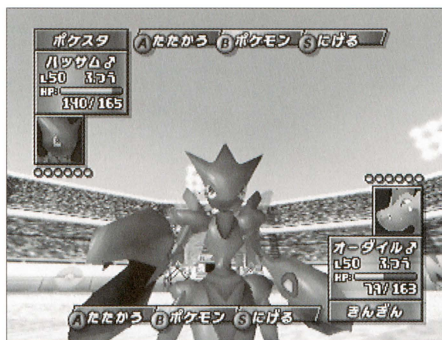
Private Album
マーメイドの季節
CHISATO NARUSE

片倉 優月

年齢：19歳
身長：165cm
体重：45kg
血液型：B型
生年月日：7月30日
星座：女王気質の獅子座

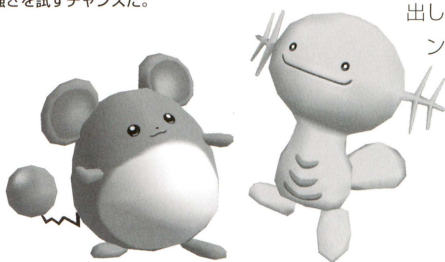
GAME-JIN PARTNER 任天慕情

ニンテンドーゲームキューブとゲームボーイアドバンスの発表で活気づくこのコーナー。今回は、ポケモンスタジアムの新作をはじめ、ファミリー向けソフトだけでは物足りない人にも最適な『パーフェクトダーク』や、『罪と罰』といったハードな作品をおさえておいたぞ。

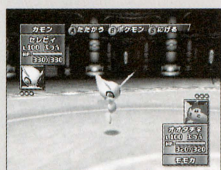
ポケモンスタジアム金銀

●NINTENDO64 ●12月発売予定
●6,800円 ●対戦&図鑑 ●1～4人プレイ
●バックアップカートリッジ、64GBパック対応

↑人間同士の対戦はもちろん、コンピュータとの対戦も熱くなることうけあい。自慢のポケモンの強さを試すチャンスだ。

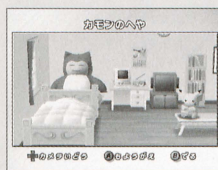
↑「ニンテンドウカップ」は、レベル50台のポケモンで戦う。

GBのRPGからスタートし、いまや国民的ゲームのひとつになった『ポケモン』シリーズ。ゲームの花形であるバトルシーンをピックアップし、対戦の楽しさをより味わえるようになっているのがN64ソフト『ポケモンスタジアム』だった。今回リリースされる『ポケモンスタジアム金銀』は、大ヒット作『ポケモン金・銀』にも対応しているのだ。『金・銀』で、新わざやタイプが追加されたため、これまでのセオリーは通用しない。各自それぞれの戦法を編み出し、熾烈なトーナメントを勝ち抜こう！

バトル以外にもお楽しみがいっぱい！

全ポケモンエントリー！

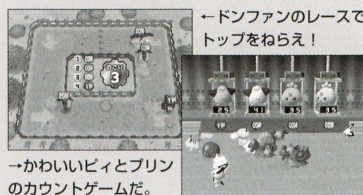
64GBパックでゲームボーイカートリッジをつなげれば、これまでゲットしてきたポケモンたちをエントリーできる。セレビィのような珍しいポケモンも、ゲットさえしていれば参加可能なのだ。その実力を、スタジアムで発揮させたいところだ。

↑ときわたりポケモンのセレビィも、スタジアムに立てる。

新機能「じぶんのへや」

『ポケモン金・銀』と同じく、ワカバタウンの自分の部屋を模様替えできる。「ふしぎなおくりもの」でぬいぐるみやゲーム機を用意しておこう。

↑カビゴンやピカチュウのぬいぐるみは取り替えられるぞ。

ミニゲームもすごい！

スタジアムの魅力は熱いバトルだけではない。みんなで遊べる各種ミニゲームも楽しめるのだ。リズムや判断力がかぎとなる、なかなかの力作ぞろい。友だちといっしょに盛り上がれるぞ。

←ドンファンのレースでトップをねらえ！

→かわいいピィとプリンのカウントゲームだ。

ポケットモンスタークリスタル(仮)

●GBC専用 ●12月14日発売予定 ●3,800円 ●RPG ●1人プレイ
●バックアップカートリッジ、ポケットプリンタ対応 ほか

携帯電話やPHSが普及し、大人から子どもまでモバイル化が進んでいる中、ポケモンもついにモバイルの時代に突入だ。新作『ポケモンクリスタル』は「モバイルアダプタGB」をつないで、遠くの友だちと交換やバトルが楽しめる。通信ケーブルの長さは、これでもう気にならないぞ。『金・銀』の世界に加わった新しい謎やシステムにも、要注目だ。

←ポケモンにアクションが加わり、バトルもパワーアップ！

モバイルアダプタGBって？

「モバイルアダプタGB」は、GBカラーを端末にした通信システム。携帯電話やPHSを通じて、電子メールやゲームボーイのデータのやりとりができる。メールは「モバイルスターターカートリッジ(仮)」で楽しめるぞ。

←電波が届くところならどこでも通信できる。

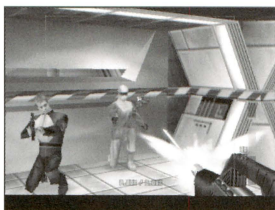
主人公の隣にいる女の子の正体は？ どうやらトレーナーらしいが……。

NINTEN BOJOU

パーフェクトダーク

●NINTENDO64　●10月発売予定　●5,800円（カセットのみ）
●3Dガンアクション　●1～4人プレイ
●メモリ拡張パック専用、振動パック対応　ほか

『007 ゴールデンアイ』といえば、3Dガンアクションの名作として高い評価を得た作品だ。そのスタッフが新たなガンアクション『パーフェクトダーク』を世に送り出す。『パーフェクトダーク』とは、主人公の女エージェント、ジョアンナ・ダークのコードネーム。腕利きの秘密工作員である彼女は、国際複合企業「データダイン社」の危険な企みを阻止するべく、戦いの地に向かう。そこで彼女を待つものは……。

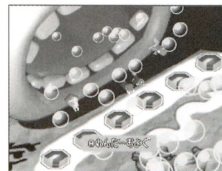
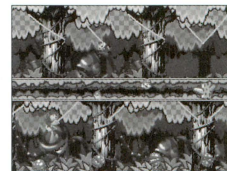
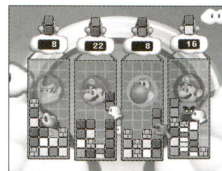
AIを搭載した敵キャラクターたちと戦うもよし、最大4人で対戦するもよし、リアルでスリリングなエージェント体験を実感しよう。

↑敵はただうろうろしていない。高い思考能力を駆使して迫ってくるのだ。

↑ふたりで協力、または敵対しながら戦うことだってできる。

→4人対戦は興奮必至！　先手を取って勝利をその手につかもう。

マリオパーティ3

●NINTENDO64　●12月発売予定　●5,800円
●パーティ　●1～4人プレイ
●振動パック対応、バックアップカートリッジ

人気の『マリオパーティ』シリーズ待望の第3弾『マリオパーティ3』が間もなくリリースされる。今度のマリオはミニゲームが70種類に増加。しかも、すべて新作だ。さらにお助けキャラを連れて1対1で戦うデュアルマップも新登場。遊びの幅はより広がっている。多人数バトルロイヤル用のアイテムも20種類と増え、ボードマップ上のアクションイベントも加わっている。友だち同士で遊ぶとき、よりエキサイトするだろう。

←大きな口に吸いこまれないようAボタン連打！

←ロープからロープを伝うターザンレースだ。

←ドッスンパズルは頭を使ってバトルしよう。

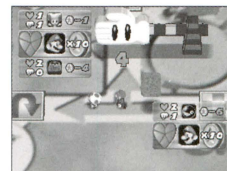
←お助けキャラを連れてボードを移動するぞ。

罪と罰　地球の継承者

●NINTENDO64　●10月発売予定　●5,800円
●アクションシューティング　●2人プレイ
●振動パック対応、バックアップカートリッジ

ファミリーで楽しめる作品が多かったN64ソフトに、ダーク&バイオレンスな新作が登場する。それがこの『罪と罰』だ。物語の舞台は新世紀になって間もない日本。人々は人間を襲う新種生命体、ルフィアンの侵攻におびえ、首都では暴徒と化した住民と武装ボランティアとの衝突が絶えなかった。そんな中、首都にルフィアンとの戦いを説く少女が出現。彼女の言葉を信じ、人々は武器を手にするが……。迫力ある3Dグラフィックの世界で、凶悪な怪物、ルフィアンを相手に繰り広げられる壮絶な戦いに、魅了されることは必至だ。

→謎の少女が言う「力」の正体とは、いったい……？

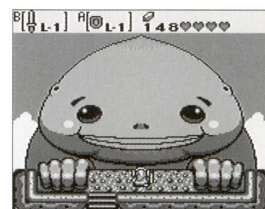
→激しい銃撃戦を前に、一歩も引いてはいられない。

ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 ～大地の章～（仮）

●ゲームボーイカラー専用　●12月発売予定　●3,800円
●RPG　●1人プレイ　●バックアップカートリッジ

昨年の制作発表以来、ファンをやきもきさせてきたGBカラー版『ゼルダの伝説 ふしぎの木の実』が、『大地の章』と『天空の章』の二部構成となって発売されることになった。不思議な力に導かれたリンクは、ディンという美しい踊り子と知り合う。しかし、彼女は闇将軍ゴルゴンに狙われていた！　四季の乱れた世界を舞台にリンクの新たな冒険が始まる。期待いっぱいの『大地の章』。発売はもうすぐだ！

リンクが手にしているのが、四季のロッドだ。

↑四季のロッドで季節を変えて、マップの謎を解き明かそう。

重要な使命を背負った、勝気な踊り子ディン。

↑N64版でおなじみのキャラも登場。ファンなら思わずニヤリとするはず。

PRESENT

藤島康介先生特集は如何でしたか？　今回のプレゼントは、藤島先生関連グッズの他にも、ファンの皆さんには涙モノの逸品をそろえました！

応募方法　締切：12月6日（消印有効）

巻末のアンケートハガキに、希望の賞品番号を記入し、このページ下についている応募券を貼って、小社宛にお送りください。抽選のうえ当選者を本誌2001年冬号にて発表します。

1 ああっ女神さまっ 単行本1～21巻セット 3名
■提供／講談社

2 ああっ女神さまっ 劇場版ポスターセット 5名
■提供／講談社

3 エクスドライバー うちわ&ステッカーセット 20名
■提供／バンダイビジュアル

4 サクラ大戦 GB版 ポスター 3名
■提供／メディアファクトリー

5 テイルズ オブ エターニア いのまたむつみ サイン入りテレカ 3名
■提供／ナムコ

6 Memories Off Complete 壁掛け時計 3名
■提供／キッド

7 INFINITY Cure. & ゴーゴー・アイ・ランド ポスターセット 5名
■提供／キッド

8 カムライ-神来- ポスター 10名
■提供／ナムコ
©2000 NAMCO LTD.
©株式会社 寺田憲史事務所

9 HAPPY★LESSON ～ファーストレッスン～ ポスター 3名
■提供／データム・ポリスター

10 HAPPY★LESSON ～ファーストレッスン～ DC版ソフト 3名
■提供／データム・ポリスター

11 わらびー 携帯ストラップ 3名
■提供／コンパス

12 秋号表紙イラスト テレカ 100名

『ああっ女神さまっ』、銀幕に降臨！

お待たせしました！　今号でも大特集した、藤島康介先生原作の『ああっ女神さまっ』が、いよいよ劇場版アニメになる！　おなじみのベルダンディーはもちろん、ウルド、スクルド「女神三姉妹」たちのほかに、劇場版オリジナルキャラクターも登場。　これまでのOVA作品以上のスケールと、荘厳さに加え、最後にはほっとするような、オリジナルストーリーに仕上がった。はじめて『女神さまっ』を観る人も、十分楽しめる内容になっている。全国松竹系にてロードショー、2000年10月21日公開。
■詳細については、
http://www.shochiku.co.jp/cinema/megamisama/

PS版『逮捕しちゃうぞ』続報！

現在制作進行中のPS版『逮捕しちゃうぞ』の続報をお伝えしよう。新キャラクターで主人公の有栖川亮介と、その妹の有栖川ちはるのほかに、もうひとり、美少女キャラクターが登場することが判明！　彼女の名前はシェリル・F・ヴェルナール。金髪で碧眼の11歳。フランシア国文化省大臣の父と、絵画の国際コンベンションのため来日した大の日本びいきの女の子。そんな彼女が変装して下町見物に出かけようとするのだが……。
与えられた2週間で、夏実や美幸、新キャラクターたちと事件を解決するパトロールアドベンチャーゲーム。パイオニアLDC（株）から、2000年12月発売予定。

神話誕生『カムライ-神来-』

（株）ナムコから、新感覚RPGが発売される。その名も『カムライ-神来-』。シナリオ原案は寺田憲史、キャラクターデザインは美樹本晴彦が担当し、普遍と思われた「神」と「人」の秩序が揺らぎ始めた時代の物語を描く。注目は「カットバック・スクリプト・システム」。プレイヤーは、ゲーム中に存在するふたりの主人公の視点に立って、ひとつのストーリーをつむぐことができるのだ。本体価格5,800円で、2000年10月5日発売。PS版。

『ラブひな』がゲームになった！

「週刊少年マガジン」（講談社）で大好評連載中の『ラブひな』が、（株）セガ・エンタープライゼスからアドベンチャーゲームで登場！
主人公の景太郎は、女子寮「ひなた荘」の管理人をしながら、東大をめざす3浪生。同じく東大をめざす成瀬川なる、乙姫むつみ、中学生の前原しのぶ、謎の外国人カオラ・スゥ、剣道少女青山素子、宴会部長紺野みつね、などなど、個性豊かな女の子たちに囲まれて、バラ色の生活を送っている。そんな中、景太郎を東大に合格させようと、家庭教師がやってきた。この先生こそ、ゲーム版オリジナルキャラクター、藤沢みづほ。「東大に合格できなければ、私と結婚してよ！」と、景太郎を脅すみづほが加わり、「ひなた荘」には新たな混乱が勃発。はたして景太郎は、「学力」を得ることができるのか？　そして恋の行方は？
本体価格5,800円で好評発売中。DC版。

「ゲームキューブ」現る！

8月24日、幕張メッセにて、任天堂次世代機「ニンテンドー　ゲームキューブ」「ゲームボーイ　アドバンス」が発表された。
コードネーム「ドルフィン」の正体とは、「ゲームキューブ」だったのだ！　この衝撃マシンのコンセプトは、「ゲーム機」であること。だからDVDは見られない。新開発の直径8センチの超小型サイズ光ディスクに、1.5ギガバイトという大容量の情報をつめこめる、夢のゲーム機なのだ。2001年7月発売予定で、価格は未定。5タイトルのソフトも本体と同時発売される。
一方、待望の「ゲームボーイ　アドバンス」は、2001年3月21日発売予定で、価格は9,800円。専用ソフトも10タイトル発売されるので、こちらも楽しみだ。

応募券
PARTNER
2000 AUTUMN

読者全員プレゼント
リベッタ・プロジェクト続報!

プレゼントアイテム決定!
特製ピンズかトレカ9枚セットが全員に!

おまたせ! 全プレのアイテムが特製ピンズとトレカ9枚セットの2種類に決定しました。どんな絵柄かはまだ未定だけど、バッチリかわいいリベッタの絵柄が入る予定です。2種類のうち、どちらかひとつを選んで応募してください。その前に応募要項など復習しておこう!

■ナット(NUT)って何? 手に入れる方法は?
ナットは藤島康介さん命名による読者全員プレゼント応募券の単位。ナットはここについてます!
①げーむじんPARTNER2000春号、夏号、秋号、次号の冬号にそれぞれ10ナット(P79下段)がついてます。
②今号より、本誌の読者コーナー「げーむじんサポーター」にイラストが掲載された方に15ナット、おたよりが掲載された方に10ナットを進呈します(編集部からナットが郵送されます)。
③2001年3月までに弊社より刊行される「ビジュアルワークス」シリーズに10ナットがつきます(刊行本情報は冬号及びホームページで発表)。

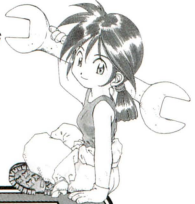
■応募できるナットの数は?
応募できるナットは50ナットです。

■応募方法
①80円切手を貼った長形封筒を用意します。
②今号の巻末アンケートハガキ部分についている「宛名カード」を切り取って、あなたの住所(都道府県から)・氏名・電話番号を記入します。(宛名カードのコピー可)。
③応募券の50ナット分を集めます(ナットのコピーは不可)。
④郵送料の切手90円分を用意します(未使用切手に限ります。切手を同封せずに送った場合は無効となり、編集部に送ったナットは返却されません)。
⑤上記長形封筒に②③④を入れて、弊社宛に郵送すると、ご希望のアイテムが届きます。

*応募は、おひとりさま何通でもOK。ただし、応募1通につき、アイテムはひとつです。お届け先は日本国内とさせていただきます。

■宛先
〒164-0012 東京都中野区本町3-28-19 (株)ティーツー出版 げーむじんPARTNER編集部『リベッタ・プロジェクト』係まで。

■締め切り
2001年10月3日から3月末日(前号で締め切りを1月末日と書きましたが、延長いたしました)

■インフォメーション
新しい情報は、弊社のホームページ「げーむじんPARTNER on the WEB!」にて随時発表します。
URL://www.t-two.co.jp/

夏号 プレゼント当選者 全188名発表

1福岡県・本村博志 青森県・木村勝 愛知県・佐々木淳 福井県・深谷典子 東京都・安藤清子 2東京都・小野真知子 東京都・藤井義則 東京都・清水博 埼玉県・大友兼人 広島県・竹内晃 3大阪府・宮越和史 秋田県・夏井健 神奈川県・緒方正彦 4山形県・渡辺寿幸 兵庫県・松本博次 愛知県・笹野正樹 千葉県・井岡利夫 福岡県・古川裕之 5京都府・千阪拓史 北海道・照沼陽二 山形県・小室隆 新潟県・飯倉浩二 群馬県・長野昌史 千葉県・藤原雅之 埼玉県・大久保秀一 滋賀県・中沢竜二 京都府・徳永政治 三重県・大井戸伸吾 6茨城県・西隆司 香川県・虎吉浩一 山口県・玉谷博一 神奈川県・瓶子正幸 東京都・安孫子昌樹 7岡山県・高原暁 東京都・萩原健二郎 東京都・升岡均 8東京都・禦堂鷹之 石川県・村先よしみ 滋賀県・福田友紀 神奈川県・久川真紀子 千葉県・近藤敏彦 茨城県・鈴木政夫 栃木県・大塚隆 宮城県・猪俣純二 福岡県・田村孝史 島根県・内山秀敏 9埼玉県・前野晃 北海道・熊谷政希 神奈川県・阿部良太 福島県・佐藤克洋 山口県・平井由里子 10宮城県・菅江敏昭 大阪府・藤田光男 東京都・島田聡 11富山県・坂本佳隆 北海道・坂下央 秋田県・浅田浩 富山県・倉田明夫 奈良県・市川幸一 東京都・山崎拓也 東京都・田中征司 岐阜県・山本義男 和歌山県・上村直樹 埼玉県・清水直紀 12新潟県・原康弘 大阪府・倉永剛 13愛知県・大岩秀和 千葉県・坂家充 14北海道・児玉英也 福井県・手塚和幸 山形県・谷山順司 15兵庫県・延原明 16兵庫県・山内修児 愛知県・山本考生 埼玉県・朝倉由美 静岡県・阿部孝夫 岐阜県・亀山政美 17栃木県・渋谷寛文 東京都・大泉和香子 東京都・村上美菜 東京都・田代秀平 東京都・滝野英二 18愛知県・渡辺俊充 千葉県・山本秀和 埼玉県・石松住法 京都府・本郷篤史 静岡県・松本崇史

【成瀬ちさとサイン色紙】
神奈川県・志賀将明

【表紙イラストテレカ100名】
愛知県・磯部栄 愛知県・岩田友和 愛知県・上本真人 愛知県・菊池浩二 愛知県・清家秀樹 愛知県・林大介 青森県・秋山孝夫 青森県・植原浩介 青森県・近藤裕子 秋田県・高橋巧美 秋田県・杉田晃司 秋田県・山部勇作 茨城県・太田寛太 茨城県・秦司 岩手県・菅原昂 岩手県・村田邦夫 大分県・坂本悟郎 大分県・箸方宏州 大阪府・赤松訓 大阪府・石原祐二 大阪府・川口健太郎 大阪府・栗原宏美 大阪府・関基成 大阪府・館脇一成 大阪府・中沢秀樹 大阪府・野村美智子 大阪府・般若裕一 大阪府・伴幸男 大阪府・森野裕規 岡山県・赤堀文男 沖縄県・知名朝樹 香川県・横山栄司 鹿児島県・小森雅夫 神奈川県・浅見幸則 神奈川県・浦田裕岐 神奈川県・小島弘子 神奈川県・斉藤篤男 神奈川県・鮫島真一 神奈川県・高目義也 神奈川県・武内尚之 神奈川県・内藤裕二 神奈川県・新田英隆 神奈川県・藤井麻人 神奈川県・船木速人 神奈川県・森部彰 群馬県・大野聡 群馬県・高橋秀則 群馬県・千葉幸伸 群馬県・中京弘 群馬県・富貴澤篤 群馬県・福島孝弘 埼玉県・青山昌史 埼玉県・鎌田隆二 埼玉県・田代真一 埼玉県・妻田勝彦 埼玉県・町田正彦 静岡県・続木信彦 千葉県・黒田充宏 千葉県・柴田俊生 千葉県・長谷川学 千葉県・名取隆一 千葉県・早井英雄 千葉県・藤枝和也 東京都・生田一穂 東京都・岩崎友弘 東京都・及川敏彦 東京都・大谷光宏 東京都・亀井雅弘 東京都・菊池直貴 東京都・木幡英之 東京都・斉藤政基 東京都・佐藤淳 東京都・鈴木亮 東京都・高田篤史 東京都・長野晃人 東京都・長谷川暢俊 東京都・福岡龍哉 東京都・藤井尚之 東京都・藤田昭彦 東京都・村井達彦 東京都・柳川宏典 東京都・横山和夫 東京都・吉村隆 東京都・和田利夫 栃木県・渡辺香織 長野県・太田佐知子 長野県・嶋村道夫 兵庫県・池田周介 福井県・橋本英弘 福島県・三田村行夫 北海道・宇野明 北海道・江原俊樹 北海道・柴田貴之 北海道・津田誠 北海道・松本太一 三重県・真田達郎 宮城県・八木一郎 宮城県・山之内満子 宮崎県・清水祐介 和歌山県・中野理恵

げーむじんPARTNER 2000年秋号 読者アンケート

巻末のアンケートハガキの表に住所・氏名・年齢などを明記し、P78より希望するプレゼントの番号を1つお書きください。裏面には、アンケートすべての回答を記入して、50円切手を貼って投函してください。

●リスト ── 秋号の記事●

■ゲーム記事
1 テイルズ オブ エターニア
2 サクラ大戦GB 檄・花組入隊&ポケットサクラ
3 マーメイドの季節 ~イメージコレクション~
4 アイシア
5 夢のつばさ
6 HAPPY★LESSON

■特集、連載記事
1 特集:藤島康介
2 藤島康介のスキスキ!ゲームキャラ番外編
3 桑島法子のNo Surprises
4 NEW! 仕事場拝見/高雄右京
5 こひめのカラフルファンタジア
6 近永早苗のおんなのこっていいじゃん!
7 近藤敏信の16ビットのヒロインたち
8 任天幕情
9 げーむじんサポーター
10 Let's Play
11 PRESENT&INFORMATION
12 読者全プレ/リベッタ・プロジェクト続報

■本誌について
①今号でおもしろかったゲーム記事をリストから3つ選んでください
②今号でおもしろかった特集、連載記事をリストから3つ選んでください
③本誌を購入した理由を書いてください
④次号以降の購入のご意向とその理由をお選びください
(1)次号以降も非買いたい (2)特集内容による
(3)定期購読したい (4)もう買わない(理由:)
⑤本誌の定価について当てはまる番号をお選びください
(1.高い 2.ちょうどよい 3.安い)
⑥何を見て本誌をお知りになりましたか?
⑦げーむじんPARTNERを保存したいと思いますか
(1)はい (2)いいえ
⑧今号の表紙について当てはまる番号をお書きください
(1)とてもよい 2.普通 3.よくない)
⑨表紙のイラストを付録ポスターにしてほしいですか
(1)はい (2)いいえ

■読者ご本人について
⑩あなたの読むゲーム誌は何ですか? すべてお書きください
⑪あなたの読むアニメ誌は何ですか? すべてお書きください
⑫あなたは自分でイラストを描きますか?
(1)はい (2)いいえ
⑬あなたはゲームクリエイターになりたいですか?
(1)はい (2)いいえ
⑭ゲームやアニメスクールについてお聞かせください
(1)通っている(学校名)
(2)通っていた(学校名)
(3)いずれ通いたい(内容) (4)興味ない
⑮ゲームキャラクターグッズに興味がありますか?
(1)はい (2)いいえ
⑯興味があると答えた方にお聞きします。どんなグッズがほしいですか?
⑰あなたの好きなキャラクターデザイナーをお書きください
⑱今後注目しているゲームソフトをお書きください
⑲設定資料集を載せてほしいゲームソフトをお書きください
⑳HP「げーむじんPARTNER on the WEB!」を覗いたことがありますか
(1)はい (2)いいえ
㉑本誌に対するご感想、ご意見をお書きください

ご協力ありがとうございました

アンケートの締め切りは**12月6日**消印有効、発表は**1月上旬発売**の『**げーむじんPARTNER 2001年冬号**』で行います!

10NUT PARTNER 2000 AUTUMN

http://www.t-two.co.jp/

げーむじん PARTNER
2000.November vol.14

THE MAGAZINE OF CUTE GIRLS IN THE GAME BY YOUR SIDE
げーむじんパートナー

表紙の言葉
今回は特にキャラがなかったので代表作から取って天使風。わっかを蛍光灯にしようと思いましたがさすがにやめました。でもかなり最後まで悩みました。
（藤島康介）

CONTENTS

特集：藤島康介

【SOFTS' SELECTION】

【REGULAR】

『げーむじん』バックナンバー
■げーむじん'98 4月号（No.2）定価680円　特集/『BIOHAZARD2』
■げーむじん'98 10月号（No.5）定価580円　特集/『TO HEART』
■げーむじんPARTNER'00 冬号（No.11）定価1,200円　特集/『サクラ大戦3』
■げーむじんPARTNER'00 春号（No.12）定価1,200円　特集/『DEAD OR ALIVE2』
■げーむじんPARTNER'00 夏号（No.13）定価1,200円　特集/『スペースチャンネル5』
※その他は品切れ

バックナンバーをお求めの方は、お近くの書店でお申し込みください。お急ぎの方は、お手数ですが小社営業部までご連絡ください。代金引換［別途手数料315円+送料（地域別）］で郵送いたします。

機種の略称
PS→プレイステーション　PS2→プレイステーション2
DC→ドリームキャスト　SS→セガサターン　N64→NINTENDO 64
NP→NINTENDO POWER　GB→ゲームボーイ　AC→アーケード
WS→ワンダースワン　PC→パソコンゲーム　NGP→ネオジオ・ポケット

げーむじんPARTNER冬号は1月上旬発売！

STAFF LIST
●発行人　高橋　恭
●編集長　木村　晃
●AD　田村宏（海月デザイン）
●編集/ライター　斎木美香、石山さやか、木澤行人（以上、スタジオ・ハード）
笠井修、海老名真一、大塚訓章、尾針菜穂子
●ライター　吉原孝太郎、加藤秀和
●デザイナー　田村宏（海月デザイン）、福原宏美（Codex）
●カメラ　片山よしお、清野泰弘（PLUS ONE）
●協力　講談社、ナムコ、セガ、バンダイビジュアル、メディアファクトリー、アトラス、キッド、データム・ポリスター、SPE・ビジュアルワークス、ネットビレッジ、大沢事務所、スタジオディーン、ジェンコ（敬称略）
●スーパーバイザー　池山一二
●製版所　（株）エコープロセス
●印刷所　（株）飛来社
●発行所　（株）ティーツー出版
〒164-0012　東京都中野区本町3-28-19
TEL:　03-3370-9672（編集部）
03-3370-3061（営業部）
FAX:　03-3370-2415（編集部）
03-3370-2419（営業部）

編集後記
■「エステへ行こう！」突然思い立ったその日から、私のエステ研究の日々が始まりました。毎日、雑誌や折込チラシを眺めては、あそこの無料体験がいいかしら、それともこっちがいいかしらと、吟味し続け、はや3か月。いまだに一度も行ってません。まぁ、しょせんこんなもんよね。ふふ……。（さやっち）
■子供のころハマってたゾイドに、今またハマってます。発売されるゾイドというゾイドを片端から購入。子供のころ手の届かなかったものを小遣いでホイホイ買えてしまうなんて、大人の財力って本当にステキ！　もう最高です。たまらんです。あとは誰か僕に作るヒマをください……。（Y）
■今回はたくさんの人に支えられて、なんとか形になりました。協力してくださったみなさん、ありがとうございます。そういえば、この夏、本誌のオフ会があったんですよね？　実はおいらも、とあるところのオフ会を企画中。20～30人は集まるのかな？　さ～て、どうなる、以下次号!! (^_^;)（保）
■小誌新入部員です。読者ハガキを拝見し、みなさんのおもいが伝わってきて、この仕事についてよかったなあ、と幸せをかみしめております。これからもたくさんのご意見・ご感想、お待ちしておりますのでどうぞよろしくm(_ _)m（ヤ）
■今回の藤島さん特集いかがでしたか。一生もののメモリアルな企画となっていたら幸いです。関係者各位に敬礼！あずまきよひこさんの「わらびー」が前回で一応の区切りがついたとの判断からしばらくお休みすることとなりました。第1部完ってやつです。あずまさんお疲れさまでした。また会う日まで！（キムラ）

■価格については、すべて税別で表記してあります。

①
②
③
④
⑤
⑥
⑦
⑧
⑨
⑩
⑪
⑫
⑬
⑭
⑮
⑯
⑰
⑱
⑲
⑳
㉑［感想］
応募券は
こちらに
ご協力ありがとうございました

げーむじんPARTNER AUTUMN 2000 Vol.14
平成11年7月19日第三種郵便物認可
平成12年11月1日発行（季刊2,5,8,11月の1日発行）第3巻第6号通巻16号
発行・発売（株）ティーツー出版
発行人　高橋　恭／編集人　木村　晃
〒164-0012　東京都中野区本町3-28-19
（編集部）03-3370-9672（営業部）03-3370-3061
定価1200円　本体1143円

T1113361111205
雑誌コード13361ー11